GAMEREPORT



ALMA JAPONESA

CORAZÓN ARCADE

#6
NOVIEMBRE
2014

Identidad y compromiso

por Alejandro Patiño

Todavía hoy me resulta curiosa la enorme cantidad de veces que oigo hablar de la guerra de consolas, y cómo Sega, con su vetusta Mega Drive, lograba hacer frente con entregado ahínco a su osado rival. Fue una guerra en la que dos contendientes lucharon para que miles ganaran, pero cuando mi cabeza vuelve a aquellos tiempos de chándal azul y bocata de queso en papel de plata no puedo evitar pensar que ambos contendientes ganaron también mucho. Muchísimo.

En aquellos tiempos había que elegir un bando: uno era de Sega o de su más directo rival, y no había más tutía. Porque los niños, niños son, y parte de lo que llegarán a ser depende de su integración en grupos de similares. En estos primeros años de nuestra vida necesitamos sentirnos en consonancia con la masa, porque será a través del sentimiento de "pertenencia a" que adquiriremos una conciencia social, unas ideas propias y, en definitiva, una personalidad. Una de esas pueriles y poco meditadas elecciones grupales que yo tomé fue la de elegir a Sega para mis primeras partidas y, todavía hoy, muchísimas veces me llaman *seguero*. Lo escucho de mis compañeros, de mis amigos y hasta de mi barbero, pero esta pequeña elección acaba formando parte del proceso de forja de una identidad propia, por muy absurdo que nos pueda llegar a parecer como adultos.

En Sega, como en el caso de todos esos pequeños niños que están forjando su identidad, también se tomaron decisiones. Decisiones que marcaron a fuego una personalidad concreta como compañía. Si podemos hablar de una compañía con identidad propia, esa es Sega. Una compañía de carácter ganador, arriesgada y vanguardista; profundamente orgullosa de sus raíces japonesas, pero tremendamente voraz cuando se trataba de plantar cara a los estamentos más tradicionales de su sociedad. Al contrario que al japonés, a Sega siempre le gustó llamar la atención, ser el alma de una fiesta a la que se va sólo para pasarlo bien porque, de alguna manera, había entendido qué es lo que el japonés quería cuando no debía aparentar.

Este mes de noviembre, Sega Saturn, mi videoconsola favorita, cumple veinte añitos desde su lanzamiento en Japón, y el mes pasado Dreamcast cumplía quince desde su lanzamiento europeo. En GameReport hemos querido aprovechar ambas efemérides para hablaros de la Sega más visceral y creativa, pero también de aquella Sega perdida y decadente. Saturn y Dreamcast fueron consolas tremendamente originales, que no contaron con el éxito que tal vez merecieran, puede que porque la gestión de Sega fuera, cuanto menos, cuestionable. Hablamos de dos consolas que resumen a la perfección esa identidad de la que hablábamos hace un momento: una identidad de alma japonesa y corazón arcade, visionaria y ganadora , que se topó con la realidad dura e implacable del mercado.

En este número seis intentamos dar un paso más en el camino hacia la forja de nuestra identidad, puesto que puedo sentir que ya la tenemos, aunque probablemente no esté definida al 100%. En GameReport buscamos una identidad muy similar a la de Sega: fresca, creativa, diferente, original, arriesgada y ganadora; pero esperamos no cometer los errores que llevaron a ésta a la tumba. No vamos a permitirnos fallo alguno, ése es nuestro compromiso con nuestros lectores; pero vuestra es también la labor de no tolerarlos. Porque GameReport es vuestra revista, vuestra elección, y eso significa que también formamos parte de vuestra identidad. Muchas gracias por permitírnoslo.

GAMEREPORT

Equipo

Redactor, Coordinador	Israel Fernández *@ProggerXXI*
Redactor, Community Manager	Fernando Porta *@ferporbar*
Redactor, PR	David Molina *@EkonMolina*
Redactor, Revisor	Pablo Saiz de Quevedo *@Pequeo_Perdedor*
Redactor, Revisor	Pedro J. Martínez *@LoquoPJ*
Redactores	Alejandro Patiño *@_Ayate_*
	Juanma García *@Enigmahate*
	Víctor Paredes *@ViWalls*
	Aitor Velasco *@Musty_666*
Director de Arte	Miguel Sanz *@Vlanco*
Diseñador, Ilustrador	Miquel Rodríguez *@Pollomuerto*
Diseñador, Ilustrador	Ezequiel Sona *@Ezekmt*
Colaborador	Raúl Montón *@blogdepunisher*

Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

Contenidos

#6
NOVIEMBRE
2014

Cinco rolazos de Saturn que no llegaron a Europa

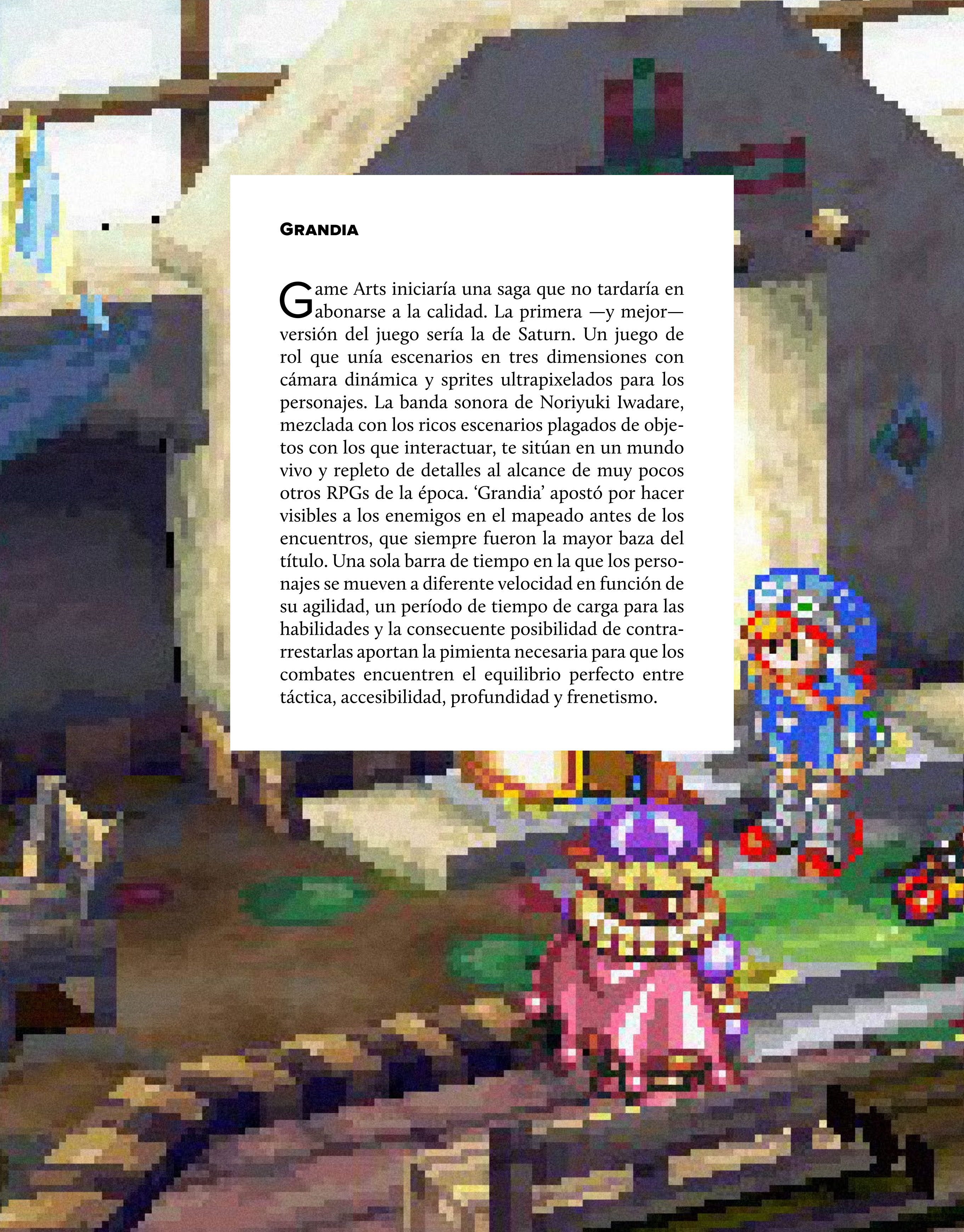
por Alejandro Patiño

Te deseamos todoooos: ¡Cumpleaaaaños feliiiiz! Saturn, la hija fea y patizamba de Sega cumple veinte añitos, por lo que esta selección estaba más que clara. Probablemente el género que cuenta con más y mejores representantes en Saturn sea el de los JRPG. Lo que aquí se muestra es un listado de cinco juegazos de rol que no llegaron a nuestro país; algunos de ellos ni siquiera salieron de Japón, mientras que otros llegaron sólo a USA, pero todos ellos son auténticos juegazos que nos perdimos debido a la mala gestión europea de Sega durante la época de Saturn.



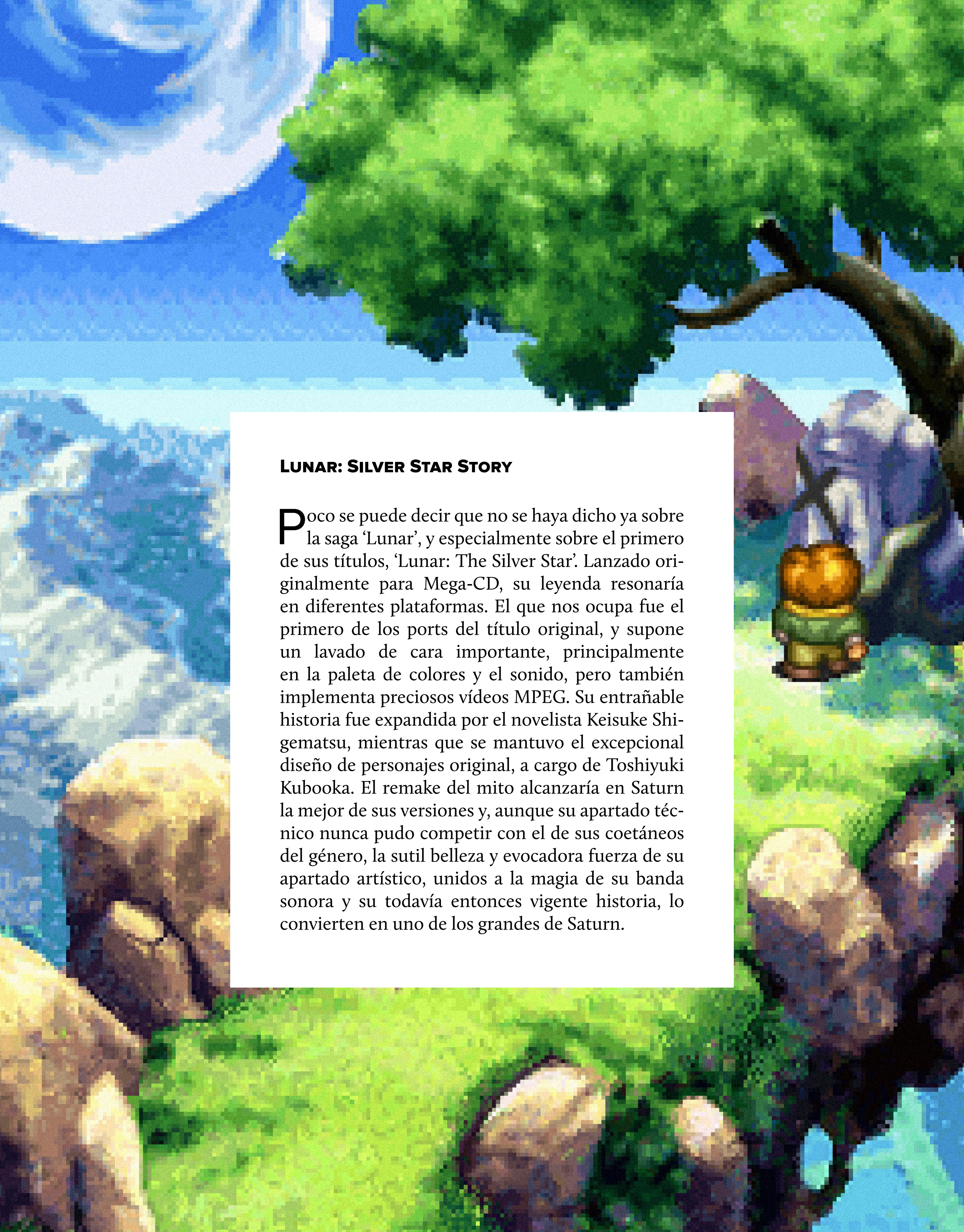
Sakura Taisen

Híbrido entre aventura conversacional y tactical RPG, la aventura de Sakura y Ohgami se corona en lo más alto del catálogo de Saturn. Año 1920. Deberemos salvar un Tokio alternativo y steampunk acosado por malvados demonios inmunes al armamento tradicional. Una famosa empresa de coches ha diseñado unos robots a vapor que sólo pueden controlar personas excepcionales. La batalla por la salvación de Japón ha dado comienzo. Con un desarrollo de combates de TRPG profundamente tradicional, dispondremos de un extenso arsenal de habilidades que incluso podremos combinar con los aliados. La trama del juego se cuenta como si fuera una aventura conversacional al uso, aderezada con ligerísimos toques de simulador de citas. Un reparto de lujo, con Kosuke Fujishima ('Aa! Megami-sama') a cargo del diseño de personajes y Satoru Akahori ('Bakuretsu Hunter') en el guion. 'Sakura Taisen' fue tan importante para Sega que sus propias oficinas en Japón tuvieron una cafetería llamada Sakura Wars Cafe en su planta baja, donde servían especialidades inspiradas en la obra.



Grandia

Game Arts iniciaría una saga que no tardaría en abonarse a la calidad. La primera —y mejor— versión del juego sería la de Saturn. Un juego de rol que unía escenarios en tres dimensiones con cámara dinámica y sprites ultrapixelados para los personajes. La banda sonora de Noriyuki Iwadare, mezclada con los ricos escenarios plagados de objetos con los que interactuar, te sitúan en un mundo vivo y repleto de detalles al alcance de muy pocos otros RPGs de la época. 'Grandia' apostó por hacer visibles a los enemigos en el mapeado antes de los encuentros, que siempre fueron la mayor baza del título. Una sola barra de tiempo en la que los personajes se mueven a diferente velocidad en función de su agilidad, un período de tiempo de carga para las habilidades y la consecuente posibilidad de contrarrestarlas aportan la pimienta necesaria para que los combates encuentren el equilibrio perfecto entre táctica, accesibilidad, profundidad y frenetismo.



Lunar: Silver Star Story

Poco se puede decir que no se haya dicho ya sobre la saga ‘Lunar’, y especialmente sobre el primero de sus títulos, ‘Lunar: The Silver Star’. Lanzado originalmente para Mega-CD, su leyenda resonaría en diferentes plataformas. El que nos ocupa fue el primero de los ports del título original, y supone un lavado de cara importante, principalmente en la paleta de colores y el sonido, pero también implementa preciosos vídeos MPEG. Su entrañable historia fue expandida por el novelista Keisuke Shigematsu, mientras que se mantuvo el excepcional diseño de personajes original, a cargo de Toshiyuki Kubooka. El remake del mito alcanzaría en Saturn la mejor de sus versiones y, aunque su apartado técnico nunca pudo competir con el de sus coetáneos del género, la sutil belleza y evocadora fuerza de su apartado artístico, unidos a la magia de su banda sonora y su todavía entonces vigente historia, lo convierten en uno de los grandes de Saturn.



Magic Knight Rayearth

Uno de los shojo más de moda en los 90, tanto que incluso caló entre el público más puramente shonen. Trabajo de las CLAMP, el manga homónimo nos cuenta la historia de tres jovencitas de octavo curso cuyas excursiones de clase coinciden en la Torre de Tokio. De repente, la típica luz cegadora las transporta a un mágico mundo, donde un extraño personaje les encomendará una misión para salvar la tierra de Céfiro. Deben rescatar a la princesa Esmeralda, y para ello deberán unir fuerzas —y habilidades— en uno de los action RPG más preciosistas que se recuerdan. Inspirado en el anime, el juego narra toda la trama de la serie al tiempo que nos enfrenta al cóctel de resolución de acertijos y perspectiva cenital clásico del género. Cada una de las tres chicas tiene una manera diferente de atacar, por lo que habrá que saber utilizarlas a todas para alzarse con la victoria.



Albert Odyssey: Legend of Eldean

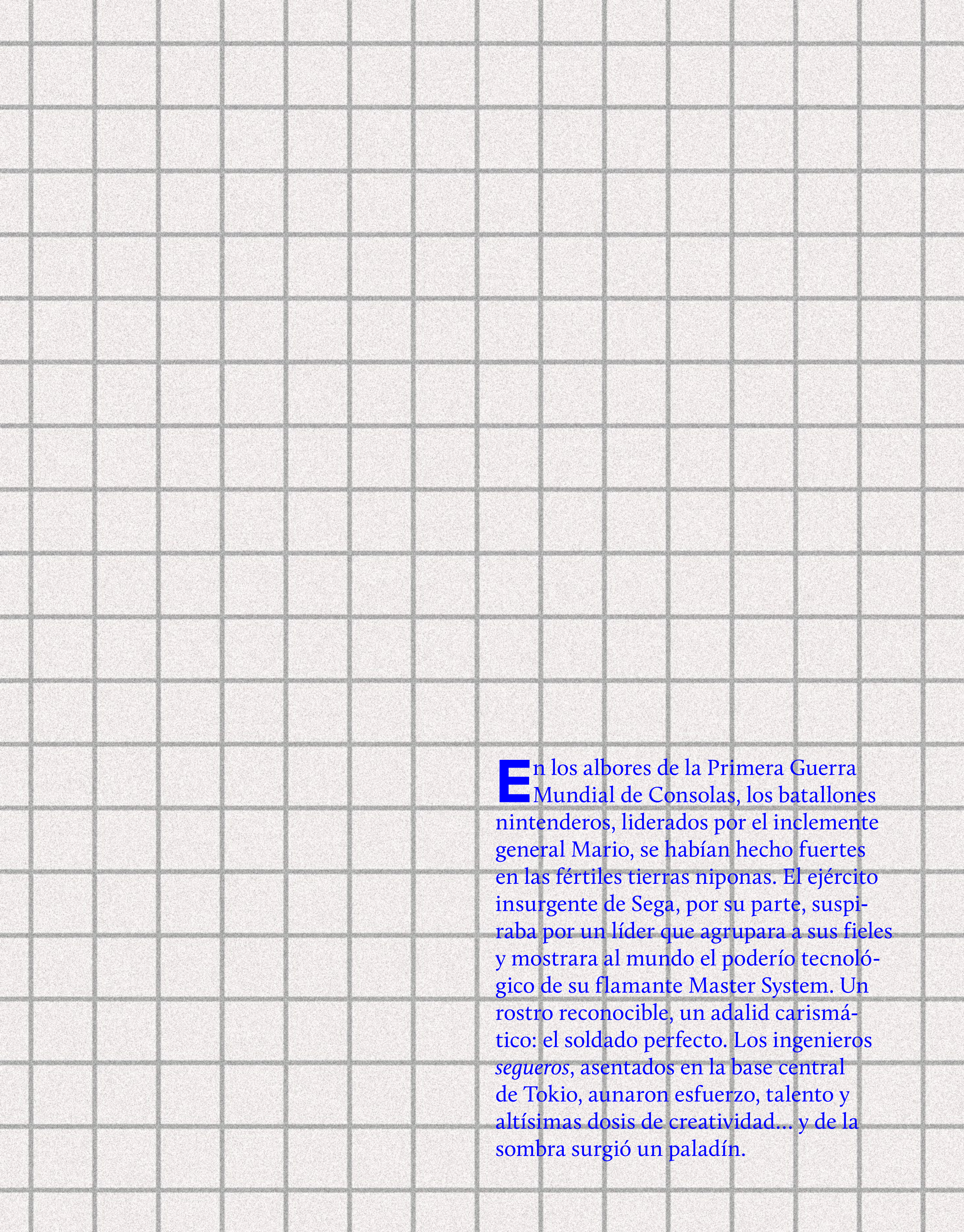
Si hablamos de un RPG de corte clásico, en dos dimensiones, con personajes enormes y de un pixel art envidiable, diálogos doblados —al inglés— con calidad y una historia que empieza muy fuerte y no deja de subir, probablemente hablemos de este título. Tercera entrega de la saga que empezaría en Super Nintendo, es la primera en utilizar combates por turnos en lugar de combates tácticos en cuadrícula. El juego nos pone al control de Pike, un joven que perdió a su familia en la gran guerra y que fue criado por una familia de harpías. Cuando su hermanastra queda petrificada por un oscuro conjuro, decide abandonar la protección de su hogar para deshacer el maleficio. Aconsejado por su arma mágica Cirrus, que es capaz de hablar, emprenderá una aventura que le llevará más allá de todo lo que había podido imaginar. Combates muy bien balanceados de hasta cinco personajes terminan de redondear un producto con un empaque muy difícil de igualar.



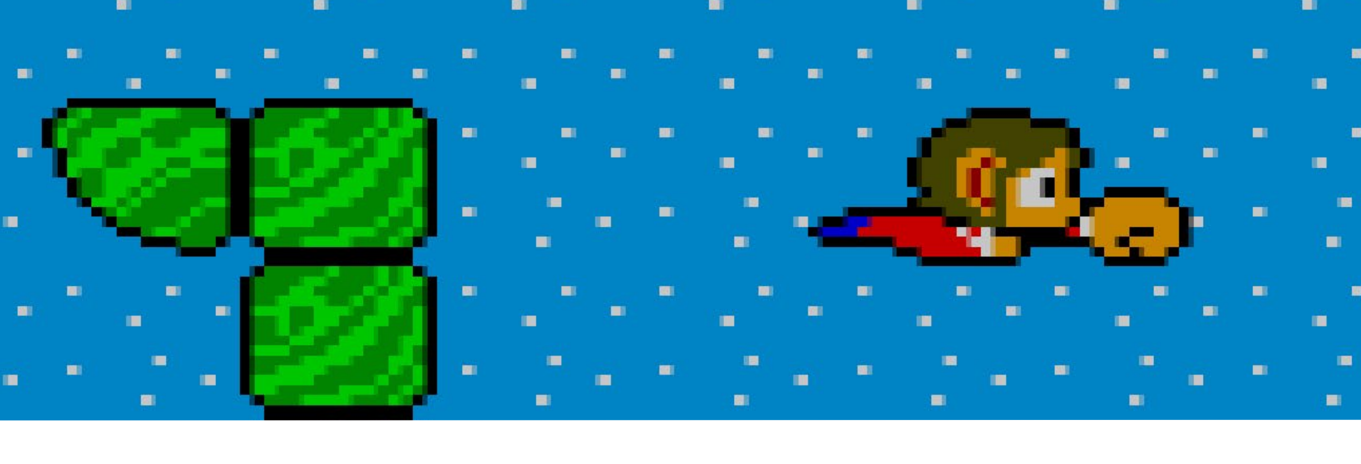
LARGA VIDA AL PRÍNCIPE VALIENTE

Alex Kidd in Miracle World

por Pedro J. Martínez



En los albores de la Primera Guerra Mundial de Consolas, los batallones nintenderos, liderados por el inclemente general Mario, se habían hecho fuertes en las fértiles tierras niponas. El ejército insurgente de Sega, por su parte, suspiraba por un líder que agrupara a sus fieles y mostrara al mundo el poderío tecnológico de su flamante Master System. Un rostro reconocible, un adalid carismático: el soldado perfecto. Los ingenieros *segueros*, asentados en la base central de Tokio, aunaron esfuerzo, talento y altísimas dosis de creatividad… y de la sombra surgió un paladín.



¿Cuánto hay que soplar un cartucho para que no salga el 'Alex Kidd'?

Los usuarios de Master System convivieron con dos versiones del título en cuestión: la edición original consistía en un cartucho con su cajita y manual, como cualquier otro juego del sistema, pero a partir de 1990 comenzó a incluirse integrado dentro de la consola, de forma que se iniciaba automáticamente cuando arrancábamos el chisme sin cartucho alguno... o no habiéndolo soplado lo suficiente. Esta tesitura daba lugar a extrañas paradojas. Si metíamos el cartucho original del 'Alex Kidd', ¿cómo sabíamos si había funcionado? La respuesta era sencilla, puesto que la versión integrada invertía los controles de salto y puño y, además, mostraba al simpático príncipe zampándose una hamburguesa en lugar de la bolita de arroz japonesa del original.



Aunque no deja de ser obligado, contextualizar 'Alex Kidd in Miracle World' dentro de ese marco histórico que es la interminable persecución de Nintendo —contestación al envite que suponía 'Super Mario Bros.' y toda su casta mercantil— es, con toda seguridad, el más flaco favor que podemos hacerle. Fuera de éste, cualquier jugador libre de prejuicios que se acerque por primera vez al título más emblemático de Master System encontrará una obra fresquísima, capaz de dar más de una lección a muchos juegos de acción y plataformas actuales. El problema, pues, del debut de Alex no es el propio juego, nunca lo fue. Lo que de verdad hizo daño al predecesor de Sonic fue la ausencia de un legado digno, el olvido de Sega y el maltrato de una industria que le abandonó una vez el fontanero colorado se erigió vencedor en combate singular. En la actualidad, el salón-comedor de Mario está decorado con las cabezas de cuantos rivales osaron plantarle cara, pero en 1986 era visto como un simple vector emergente, una moda que sólo necesitaba un adversario decente para detener su ascensión. Alex Kidd sólo tuvo una oportunidad, pero nos dejó un juego que, visto desde la perspectiva adecuada, nos deja matices más interesantes y ambiciosos que los del gigante al que no derrotó.

Radaxian no es país para cuerdos

El lenguaje que maneja 'Alex Kidd in Miracle World' es mixto (difuso, si lo prefieren) pero justificado: el equipo dirigido por Kotaro Hayashida quiso dotar al entorno del *¿homínido?* orejudo de constantes variaciones, demostrando creatividad, músculo y capacidad de sorpresa. El salto cede parte del protagonismo al golpeo, otorgando al bueno de Alex la capacidad de ampliar el tamaño de su puño gracias a una técnica que el manual de instrucciones tuvo a bien bautizar como *shellcore*. Los recursos más clásicos de los videojuegos están bien presentes: el rescate de la princesa, la salvación del mundo y el héroe solitario que se enfrenta a todo tipo de peligros





Abanderando la alternativa

Alex Kidd ocupó el papel de mascota de Sega durante un periodo de cinco años, desde su aparición en 1986, sustituyendo a Opa-Opa —la sintiente navecita protagonista de 'Fantasy Zone'— y buscando empatizar con el jugador a través de una figura antropomórfica con rasgos *cartoon* y carácter alegre, hasta 1991 y la irrupción del erizo azul más famoso del mundo. Durante ese periplo Alex protagonizó seis juegos, desligados todos entre sí con la excepción de 'Alex Kidd in the Enchanted Castle', para Mega Drive, que da continuidad a los hechos de este 'Miracle World'.

sin apenas ayuda; pero 'Alex Kidd' se permite incisos locos entre tanto cliché, y lo mismo te planta batallas de piedra-papel-tijera a vida o muerte que te cuela parrafadas en cuadros de texto, como si la historia nos importara algo más que un pimiento.

Las tramas palaciegas del reino de Radaxian y sus alrededores se diluyen en favor de una jugabilidad que no entiende de parones ni de motivaciones, que absorbe los cinco sentidos. Los niveles lucen radiantes, llenos de color, usando con tino una paleta de tonos intensa a rabiar, con insinuaciones estéticas árabes más que obvias —una fórmula muy recurrente para representar un reino lejano, místico y *milagroso*— que en ocasiones se tornan incluso siniestras dentro de los márgenes de un juego pensado para niños, igual que sucede con el 'Super Mario Bros. 2' occidental. El apoyo musical de ocho bits se pega como unas lentejas en una olla vieja: persistente, marchoso y denso como las patillas del joven Alex. La banda sonora apenas supera los cinco minutos, pero no desmerece ninguna nota.

Un juego de saltar, y golpear, y disparar, y explorar, y…

Mientras todo eso suena y acontece, el jugador asiste a una auténtica lección de desafío balanceado y exigente. Lo único que tienen en común cada uno los niveles es la ausencia de límite de tiempo y la capacidad de poner bocabajo todo lo aprendido en cuestión de segundos. En los alrededores de Radaxian se alternan fases verticales con acuáticas; se proveen helicópteros, lanchas y motocicletas tan rápidas que apenas permiten engrasar los reflejos; y se nos introduce en mazmorras tan grandes que perderse pasa a ser tan común como brincar. El alcance de nuestro puño, gigante como nuestra cabeza, es tan escaso como nuestra resistencia al dolor: un simple contacto significa decirle adiós a una vida, y despedirse de todas quiere decir volver a empezar el juego desde la casilla de salida. Llegar, por lo tanto, al último de los diecisiete niveles implica un aprendizaje progresivo que va más allá de la pura destreza, que requiere memorización, estrategia y un pelín de intuición. Hoy es muy común tener ideas felices al encararnos con un juego, pero a finales de los años 80 adivinar según qué cosas era prácticamente imposible.

'Alex Kidd in Miracle World' nunca buscó competir en el terreno de 'Super Mario Bros.' como sí hicieron otras obras de su tiempo, como los arcades 'Wonder Boy' o 'Alex Kidd: The Lost Stars' —segundo juego de la "serie", gestado en paralelo a éste y alumbrado sólo unas semanas después—. Al contrario, 'Miracle World' cogió lo que le convenía de cada casa y lo superpuso sin miramientos, demostrando que se puede ser creativo trabajando sobre mecánicas heredadas. Antes que exprimir un modo de juego, se prefiere cambiar completamente de registro, aunque suponga descuidar por

el camino algún aspecto técnico. Fastidia morir por culpa del delicado control o por un diseño puntualmente discutible (¡malditos pinchos acuáticos!), pero es una contraprestación razonable a cambio de poder atropellar escorpiones a bordo de nuestra moto *sukopako* o enfrentarnos a un esbirro con cara de mano justo antes de entrar a rendir cuentas al castillo del malvado Janken. Aburrirse está prohibido bajo pena de muerte, aun teniendo que volver a jugar los mismos niveles una y otra vez como una liturgia.

Piensa un poco antes de morir

Aunque poseamos la agilidad digital del mismísimo Toshiyuki Takahashi, no seremos aptos para devolver la paz a Radaxian (y a todo Aries —nuestro planeta—, de paso) si no somos capaces de unir unas cuantas ideas en nuestra cabeza. Cuando somos niños sentados frente a una Master System, con su *chiptune* energético y sus azules tan intensos que duelen, en general, no pensamos en acabar un juego: nunca es el primer objetivo, acaso un triunfo, una medalla de la que presumir delante de nuestros incrédulos amigos. Sin embargo, al convertirnos en jugadores adultos modificamos nuestros patrones de conducta y nuestras prioridades. Ganar es una parte insustituible de nuestra relación con los videojuegos, y aquí, 'Alex Kidd' nos deja vendidos en un par de situaciones.

Muchas de las batallas contra jefes consisten en (o comienzan con) un duelo cara al sol donde el gatillo veloz se sustituye por el pseudoazar del *janken*, el famoso juego del piedra-papel-tijeras sin lagarto ni Spock. Fallar es *instant kill* en un juego donde la muerte se paga con frustración y golpes al mando sin botón de pausa de la Master. Superado

Ahorrando, ahorrando... triunfé continuando

Los niveles están plagados de sacos de dinero: ingentes cuantías desperdigadas por todos los rincones de Radaxian sin que nadie las reclame, esperando a ser recolectadas. Alex puede gastar sus caudales en tiendas situadas al comienzo de algunos de los niveles, comprando potenciadores o directamente alquilando vehículos que nos faciliten el trasiego. Pero se dice que es de buen ahorrador resistir la tentación, y resulta conveniente mantener un colchoncito para que, una vez agotadas todas nuestras vidas, podamos poner en práctica un sencillo truco: en la pantalla de Game Over, manteniendo apretada la dirección hacia arriba y pulsando el botón de puñetazo como un loco, se nos restarían 400 monedas de nuestro contador a cambio de traernos de vuelta al comienzo del nivel en curso. ¿Por qué diablos algo así era tan secreto?



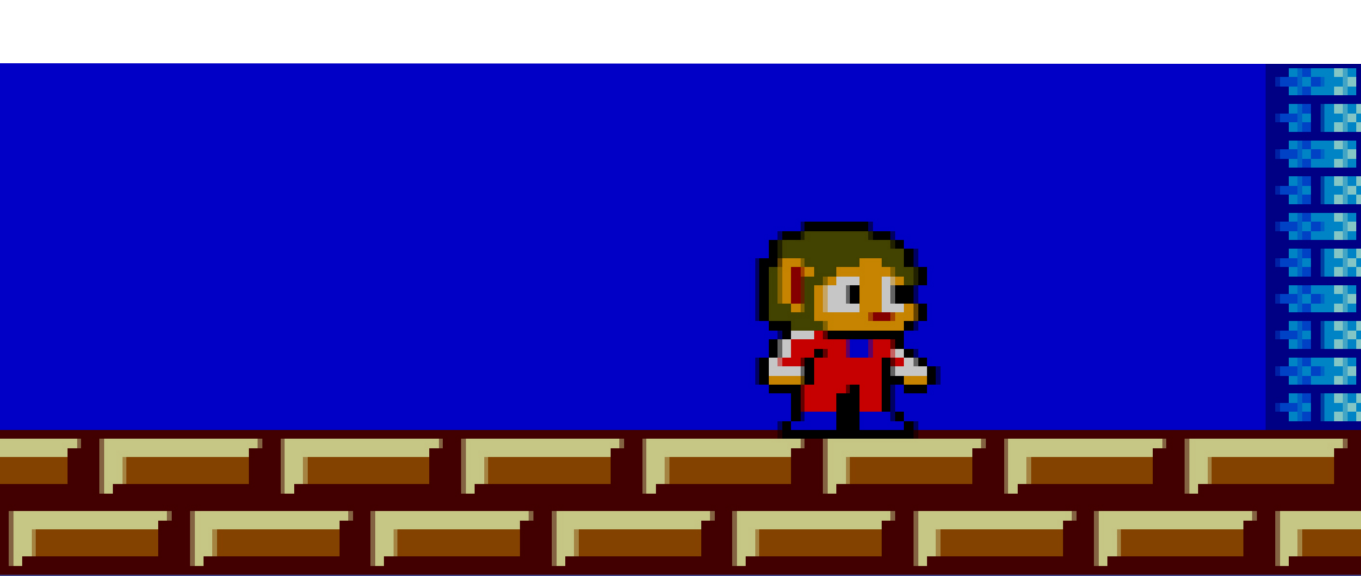


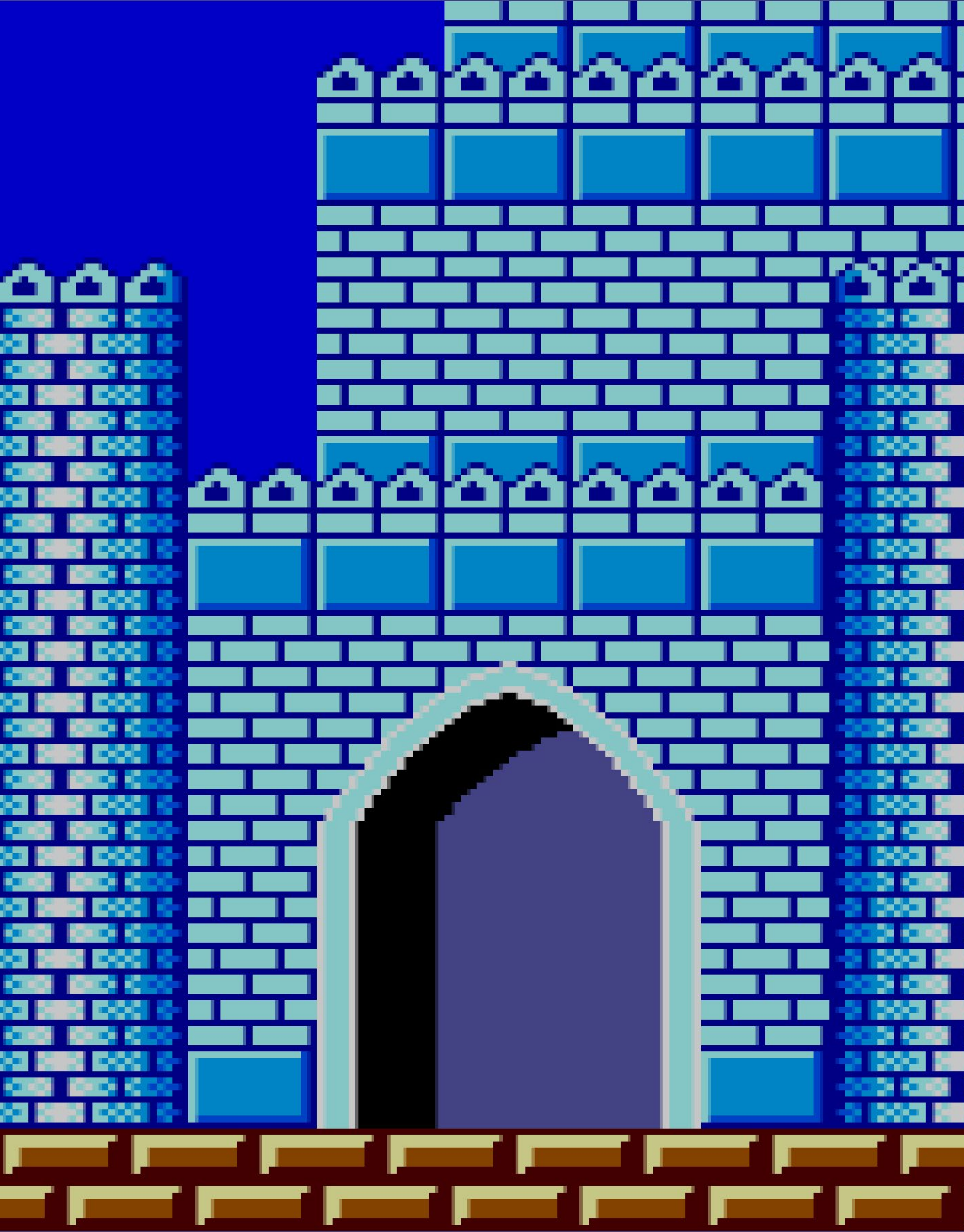
¡La piedra es poderosa, la piedra todo lo puede!

A nadie se le escapa que es altamente irritante tener que arriesgar la vida en un juego de azar, totalmente ajeno a cualquier tipo de destreza. Hacia la mitad del juego es posible encontrar una bola que lee las mentes de nuestros oponentes, pero nada nos protege si deciden cambiar de opción a última hora. No obstante, no es difícil darse de cuenta del patrón que siguen: siempre y cuando respondamos de la misma forma, lo que sacan nuestros contrincantes está totalmente determinado y fuera de todo riesgo, siendo conveniente tomar notas para pisar terreno firme en el siguiente intento. En cualquier caso, el minijuego resulta bobo, y su inclusión, bastante desafortunada.

su escollo, aún nos queda lidiar con la *sidequest* del puzle final, donde pasar por alto alguno de los objetos clave en niveles anteriores nos dejará en pañales, sin posibilidad de volver a por ellos. Los castillos, que actúan a modo de mazmorras similares a las que 'Kid Icarus' mostró al mundo mes y medio después, transforman la linealidad predominante en un ejercicio de exploración y supervivencia, lleno de trampas y perversiones de todo tipo. Pero los obstáculos y los tropiezos son parte de la experiencia, y el príncipe de Radaxian, en cada iteración, juega mejor y llega más lejos, descubriendo secretillos por el camino y comprendiendo cuál es la mejor forma de gastar esos saquitos de dinero que no paramos de recoger. Sorprende que algo tan simple pueda resultar tan profundo.

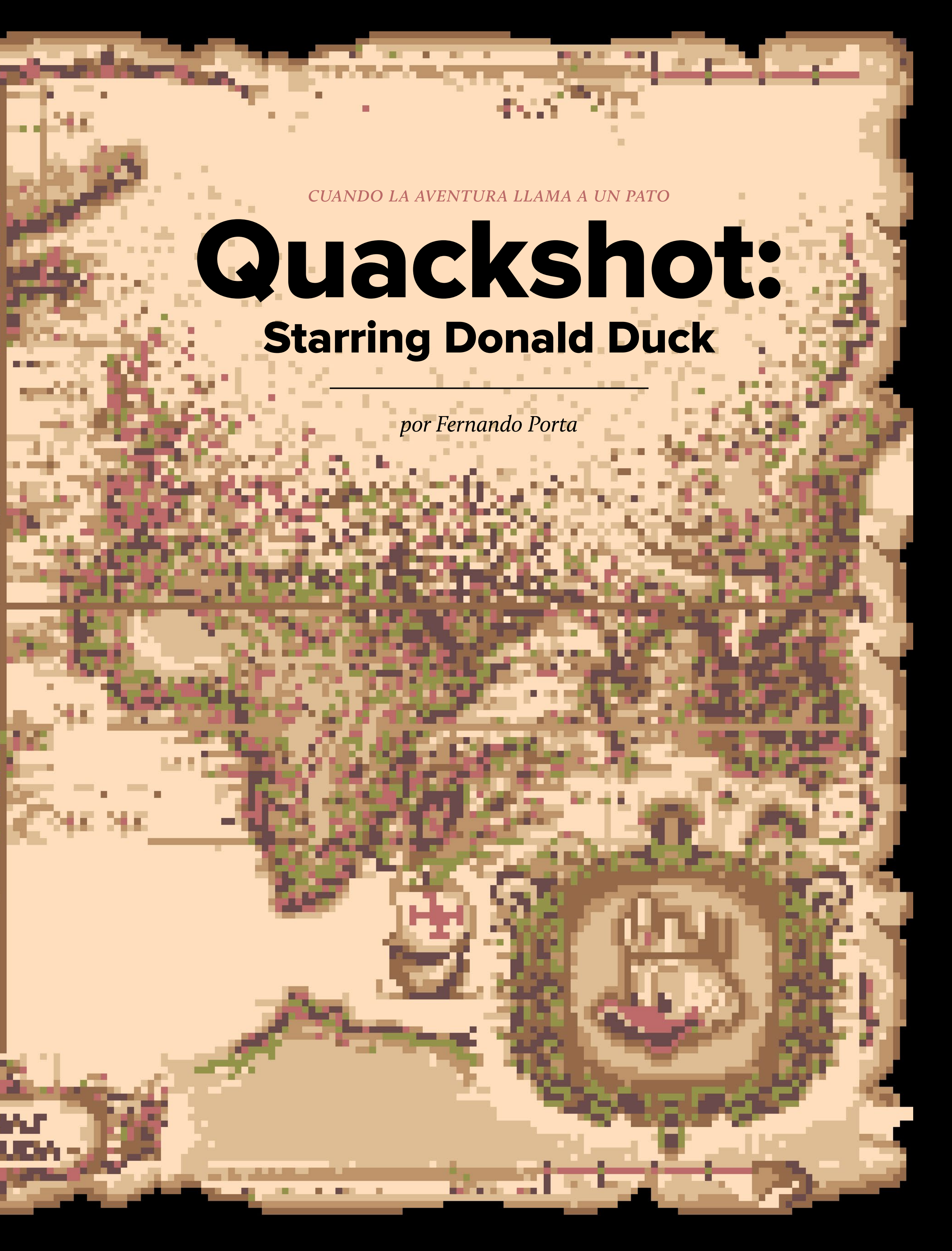
Alex Kidd jamás volvió a disfrutar de un título de campanillas. La compañía que le dio la vida fue la que lo arrinconó, y el pobre tuvo que ver cómo por su derecha iban pasando como aviones los personajes más emblemáticos de la competencia. De todos los juguetes rotos que la industria del videojuego ha ido arrojando a lo largo de sus más de tres décadas de vida, Alex Kidd quizá sea el más roto entre los rotos. Este fenómeno, visto con perspectiva, no deja de ser un proceso natural en el que muchos personajes que fueron punta de lanza van dejando paso a otros con nuevas y más frescas ideas; igual que los dinosaurios dejaron espacio a los mamíferos, los cuartetos vocales a las bandas de rock o los salones recreativos a las ruidosas y caras semanas temáticas del videojuego. Sangre nueva e imparable, impulsada por generaciones que no convivieron con los orígenes del medio. Pese a todo, la de Alex no deja de ser una historia triste e injusta, una historia que merece ser recordada, como la de Sonic. Como la de Sega.







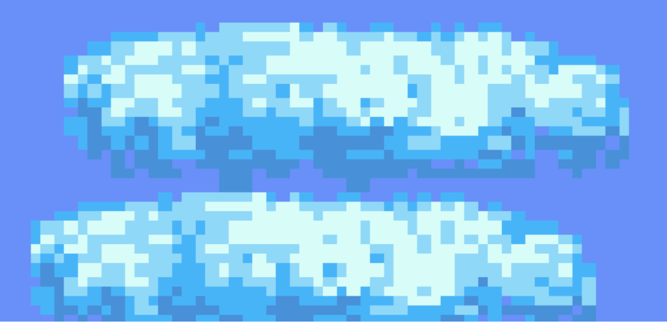
Emirin. Disney. Sega. La santísima Trinidad de los 16 bits. Una sinergia recíproca que nos dejó un legado que aún hoy en día se mantiene con la frescura de la que sólo hacen gala las obras atemporales. Y entre ellas está ‘Quackshot’.



CUANDO LA AVENTURA LLAMA A UN PATO

Quackshot:
Starring Donald Duck

por Fernando Porta



Tío Gilito, Donald, Daisy, Ungenio Tarconi, Juanito, Jorgito y Jaimito. ¿Quién no ha leído 'Don Miki' ni ha visto 'Patoaventuras'? Todo el que tenga unos cuantos años seguro que ha crecido tarareando la musiquita de la serie de animación y disfrutando de las aventuras de los patos más audaces de Disney. Eran tiempos en los que la multinacional americana era sinónimo de calidad, una empresa en la que los productos eran hechos con un mimo que pocas veces se destila en la actualidad cuando nos ponemos a los mandos de una consola. Sega era una de sus grandes aliadas, y pensaron que si Mickey había tenido su juego, ¿por qué no coger a Donald, sacarle de su eterno papel de segundón y transformarle en un pato aventurero con aires a lo Indiana Jones? 'The Lucky Dime Caper' para Master System había funcionado bien, así que en Sega se pusieron manos a la obra.

Aunque la inspiración que nos resulta más obvia en 'Quackshot' es el famoso arqueólogo creado por Steven Spielberg y George Lucas, éste tuvo un antecesor que muchos conocen pero pocos ponen nombre: Carl Barks. El llamado "Hombre Pato" o "El buen artista del pato" creó aproximadamente 500 historias de Donald Duck, desde 1942 hasta 1966, rodeándolo de personajes que han pasado a formar parte del imaginario colectivo desde la más tierna infancia del género humano. Donald dejaba de ser un patoso héroe accidental para convertirse en una persona normal, un pato que por avatares de la vida era empujado a realizar las más grandes hazañas alrededor de todo el globo terráqueo, no siempre con la mejor intuición y con aún menos voluntad.

Si llenó tardes de la niñez de muchos americanos, no hubiera sido raro que personas de todos los ámbitos lo hubieran tomado como inspiración para sus posteriores obras. Dos de aquellos niños eran Spielberg y Lucas; dos pequeños que se convirtieron en adultos respetados en el mundo del cine sin perder esa mirada infantil, esa capacidad de ilusionarse con aventuras desconocidas. Ambos recono-



Cuando la guerra de consolas no era un lanzamiento de bilis

'Quackshot' es la obra apócrifa en el conjunto que forma con 'Castle of Illusion' y 'World of Illusion'. Mismo equipo, misma atención por el detalle y un resultado espléndido. Disney y Sega supieron lo que hacían y le pasaron la mano por la cara a su inmediata competidora, el cerebro de la bestia, que se tenía que contentar normalmente con versiones menores, que no podían rivalizar con el talento desplegado por Emirin y su grupo.



cieron abiertamente el papel de Barks en la escena inicial de 'Indiana Jones: En busca del arca perdida', sacada del cómic titulado 'Las 7 ciudades de Cíbola': los Golfos Apandadores retiraban una pequeña estatua, un ídolo que accionaba una trampa, y ¿a qué no la adivináis? Sí, una piedra rodante perseguía a tan estúpidos criminales hasta romper parte de las ancianas ruinas.

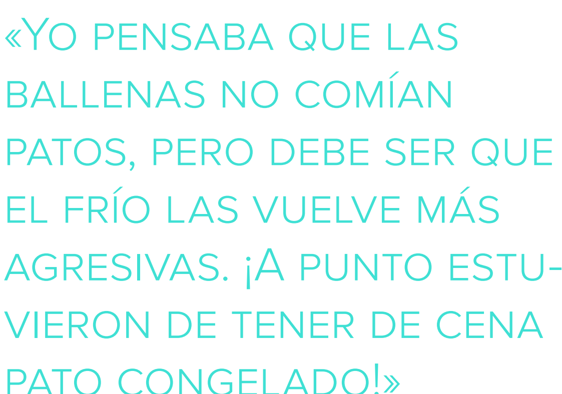
Si la retroalimentación de influencias no era suficiente, Sega no quiso desperdiciar una oportunidad de oro, un universo rico en detalles y personajes que ya se habían instalado en la conciencia de los consumidores. Por ello, decidió profundizar en toda la documentación existente, y extraer todo lo que hubiera escrito y dibujado Barks para ilustrar las aventuras que contiene el cartucho de 'Quackshot'.

Pero no sólo sobre un glorioso pasado debía ser construido el juego y, por ello, no podía faltar Emirin, la diseñadora que ya había enamorado al público de los 16 bits con 'Castle of Illusion'. Shigenori Kamiya también repetía desde la aventura de Mickey para desplegar sus habilidades musicales al servicio del chip de sonido de Mega Drive. Una apuesta segura en la que Sega puso toda la carne en el asador y de la que los réditos fueron más que suficientes.

'Quackshot' abría su teatro de las maravillas con el pato Donald recorriendo una larga galería subterránea. Cubierto por un manto de oscuridad, sus pasos delatan que su valentía era impulsada por la cobardía y la

avidez de aquél que busca nuevas riquezas. Las animaciones de Emirin ya se atisbaban en esta pequeña introducción, actuando como irrefutable prueba de que su talento seguía intacto y no había perdido ningún ápice de frescura. A punto de llegar al tesoro, Donald duda: ¿habrá una trampa? Su ansia le domina. La precipitación del hombre corriente ante la posibilidad de cumplir su sueño le abruma. La razón se nubla y... ¡Catapum! Una trampilla se abre bajo sus pies, engullendo un sueño en las profundidades de las ruinas. Casi una metáfora, relativa al argumento, de lo que nos espera cuando pulsemos el botón Start.

Lo primero que nos sorprende al iniciar Quackshot es la estructura de niveles semilineal. Un mapa nos marca los diferentes puntos desde los que Donald puede emprender su periplo, dándonos la falsa impresión de libertad de elección. Falsa porque habrá un determinado momento en el nivel en el que necesitaremos un objeto para avanzar, a menudo situado en otra fase diferente a la que estamos. No es un punto negativo, ya que permite realizar secciones cortas de un nivel para cambiar inmediatamente a otro tipo de ambiente. Ello impide que el jugador tenga que pasar mucho tiempo en una fase, aportándole un punto de dinamismo que pocos juegos investigaron en su momento. Este dinamismo también deriva de los entornos, unos



de los que no nos vamos a cansar ya que recorreremos el mundo en busca del tesoro del rey Garuzia, cruzando la India, Transilvania e incluso el Polo Norte.

Pero como esto no es un viaje de placer, los esbirros de Pete Patapalo estarán al tanto de nuestros avances, obstaculizando cada paso que damos. Si una amenaza no es poca, añadamos seres propios de las leyendas, de los cuentos y de las supersticiones que resisten el paso del tiempo. Entre ellos, un curioso guiño a Kaa, la serpiente, y Shere Khan, el tigre de 'El libro de la selva', un jefe final que no dudará en abalanzarse contra nosotros, poniéndonos en serios aprietos. Porque 'Quackshot', aun siendo un juego Disney, no es fácil. Tiene algunas secciones en las que las pasaremos canutas para atravesar hordas de enemigos —mención especial al mayordomo de Transilvania— o atinar en saltos cercanos a la fe ciega e incondicional. Todo ello no hace de 'Quackshot' algo imposible, en la línea de la dificultad que se destilaba en aquella época, pero sí exigente



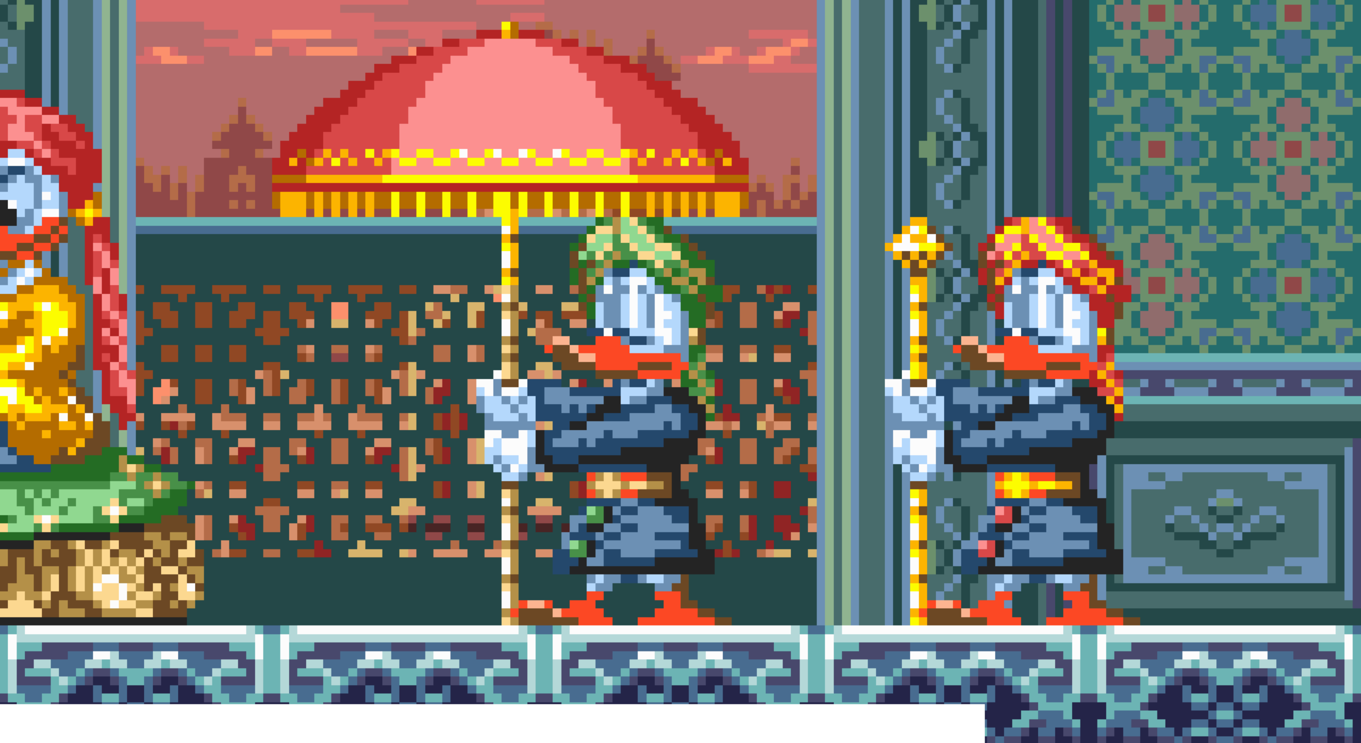


para con el jugador —menos mal que las vidas no escasean—, ya que los enemigos no podrán ser derrotados definitivamente, sino paralizados temporalmente con nuestro *lanzadesatascadores*.

Desatascadores que tendremos que ir mejorando en nuestra aventura pero que no serán nuestra única arma. También tendremos pompas de chicle e, incluso, palomitas que tendremos que usar para superar los obstáculos que se interpongan en nuestro camino. Hasta Donald se puede enfadar, transcurriendo un periodo de tiempo en modo *berserk* si le damos los suficientes pimientos para cargar contra todos aquéllos que osen enfrentarle. En definitiva, todo en la línea de Disney.

Por otro lado, lo esencial que tenía todo producto que viniera de la familia Disney era que entraba por los ojos. Emirin supo aplicar su *savoir-faire*, uniéndolo a la experiencia acumulada de 'Castle of Illusion', para crear un espectáculo audiovisual con la paleta de colores que poseía Mega Drive. Donald es una fuente de expresividad constante: desde cómo lanza cada disparo de su arma, estirando su cuerpo y absorbiendo el retroceso, hasta cómo su plumaje se mueve cada vez que saltamos. Los enemigos no se quedan rezagados: tortugas que se cubren con su caparazón, esqueletos que salen de sus ataúdes y antiguos vikingos que se quedaron con su barco para navegar eternamente. Nos encontramos ante un mundo vivo, y eso se refleja en todo elemento de 'Quackshot'. Los fondos donde los retratos nos siguen con los ojos, las burbujas del agua cuando nos sumergimos o la ciudad de Duckburg, marrón y gris,





donde los tejados y los callejones cobran vida propia, dan habida cuenta del gusto por el detalle de la diseñadora japonesa.

Los jefes finales, tan importantes en su papel de reto como de sublimación de la experiencia, presentan patrones de movimiento muy diversos, sorprendiéndonos en el peor momento y haciéndonos calcular el *timing* perfecto para hacerles un poco de daño; peleas intensas que nos harán estar en tensión hasta que el enemigo caiga derrotado a nuestros pies, acompañado con un grito de júbilo por nuestra parte.

Pero nada es perfecto, aunque sea difícil sacarle pegas a un juego como 'Quackshot'. Una vez terminado —en una sola sesión como por supuesto es obligatorio en juegos sin guardado— no tiene mucho más que ofrecernos, ya que el recorrido es muy lineal y las rutas alternativas brillan por su ausencia. También su extraña física nos hará un par de jugarretas a veces, fallando un salto al que tendríamos que haber llegado si no estuviéramos tan acostumbrados a otros esquemas. Pero al final del todo, habremos experimentado una aventura donde han cabido vagonetas, pájaros, momias, esqueletos, templos, ballenas asesinas y mucha imaginería Disney.

Durante tres horas, hemos vuelto a ser niños. Hemos vuelto a emocionarnos. A descubrir que quizás sea necesario volvernos y desandar lo andado para seguir avanzando. De tirarse al vacío y poder agarrarnos a algo. Y lo esencial: lo importante es el viaje, no el destino. Porque "aunque la halles pobre, Ítaca no te ha engañado. Así, sabio como te has vuelto, con tanta experiencia, entenderás ya qué significan las Ítacas."

Cuando el sonido te transporta a otros mundos

Meternos en las entrañas de 'Quackshot' no sería un viaje tan profundo si no fuera por la música de Shigenori Kamiya, un compositor que fue un fiel seguidor de la trayectoria de Emirin. El ragtime de Duckburg, la siniestra sintonía de los templos en los que nos internamos o las melodías machaconas de los jefes finales nos hacen sentirnos partícipes de las peripecias de Donald, compañeros fieles en una batalla que terminará en la riqueza más absoluta o el olvido en una tumba antigua.

EL HORIZONTE AZUL

OutRun

por Israel Fernández



Yu Suzuki está mirando a un templado mar azul sega. Su respiración y el oleaje se funden en una sola cosa, rítmica y somática. Sentado sobre una roca volcánica, medita frente al horizonte mediterráneo qué es el tiempo y el espacio. Parece cansado: ayer apenas durmió, estuvo en Mónaco tomando notas hasta pasada la madrugada, y hoy ha dedicado el día entero a conducir entre viñedos y olivares. Dejémoslo tranquilo; aprovecharé mientras para contaros quién es Yu Suzuki y por qué su nombre subraya toda la filosofía de una marca, una que nos invita a venir a jugar y dejarnos de monsergas; porque el jugar, como el vivir, es origen y destino.

El autor a través del tiempo

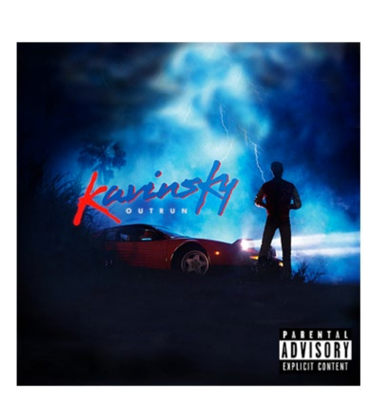
En un Japón de posguerra sumido en la reconstrucción de su nación nació Yu Suzuki el 10 de mayo del 58 en Kamaishi, prefectura de Iwate, noreste cardinal de la isla Honshu, donde vivió hasta su edad universitaria rodeado de estímulos artísticos. Su propio padre lo empujó a aprender piano mientras Yuku, su madre, le impartía clases todas las tardes. Durante años ejerció la pintura con la aspiración de convertirse en ilustrador, llegando a exponer algunas colecciones en su ciudad, pero, instado por su padre, buen japonés él, pronto se decantó por un oficio más serio como la odontología. Al suspender el examen de ingreso para dentista, flirteó con la idea de ser guitarrista y, pasado un tiempo, centró toda su atención en la arquitectura del diseño electrónico, dada su paridad con los bloques de plástico con los que jugaba de niño. Apasionado de la robótica y la mecánica, se matriculó en la Universidad de Ciencias de Okayama con la esperanza de formarse como programador. Una vez licenciado hacia 1980 —y sin abandonar sus tonteos con la guitarra, acudiendo al Muscat en Okayama Ridai a tocar varias veces por semana e incluso dar pequeños recitales frente a amigos cuando se prestaba la ocasión—, buscó empleo hasta dar con Sega Enterprises en 1983, con apenas 25 añitos. Ese fue un día tan bueno como cualquier otro para cambiar el mundo.

A decir verdad, Suzuki no era un jugador prominente, pero las obras que crearía resultaron no sólo acordes al *zeitgeist* de la época, sino *avantgarde* frente a sus coetáneos. A diferencia de la corriente habitual, su debut en colaboración con Rieko Kodama —'Champion Boxing'— fue programado para la primera sobremesa de la casa, SG-1000, y posteriormente portado al arcade. Igual sucedió con 'Champion Pro Wrestling', su segundo trabajo. Sus habilidades ensamblando código llamaron la atención de ese conglomerado de *especialistas* que posteriormente formarían el estudio AM2, y le encargaron un videojuego enfocado hacia los salones recreativos como parte del reenfoque que estaba planteándose a nivel interno. Suzuki



Cartografía del sonido. Deseo y ambición.

De no ser por los límites presupuestarios, la leyenda de Suzuki hubiese llegado más lejos de lo que su sombra proyecta. Pese a instaurar el primer arcade de la época en ofrecer entre tres *ambiences* —desde la radio de nuestro bólido, 'Passing Breeze', 'Magical Sound Shower' y 'Splash Wave', más el *track* final 'Last Wave'—, Suzuki buscaba algo distinto, algo mejor. Durante la etapa de planificación del juego, expuso detalladamente al ingeniero de sonido las canciones que necesitaba: ocho cortes de rock machacón a 150 bpm, con solos de guitarras y cantantes populares, algo imposible en la tecnología de la época. Igualmente, las tres piezas con las que el compositor Hiro Kawaguchi entona el juego, venerados tótems, definen perfectamente esa mezcla entre paisajismo y frenetismo, entre ritmos caribeños y rock ligero propios de la Malibú turística y en consonancia con el jazz fusión de mediados de los '70 (Mahavishnu Orchestra, Return to Forever o Weather Report). No en vano, el genial dj francés Kavinsky tituló 'OutRun' a su LP de debut: es el tempo de una generación, la banda sonora de unos '80 tatuados con alquitrán y monóxido de carbono.



andaba trabajando en un motor de renderizado 3D que hacía que las texturas del mapeado se movieran en carrusel a gran velocidad —dichosos 60 *fps*—. Recurriendo a la técnica del *bi-linear paralax scrolling*, la posición, velocidad y escala del objeto frente al entorno que se desplazaba no eran más que un puñado de *sprites* en 2D ejecutados con milimétrica sincronía, creando una sensación de profundidad de campo, un falso 3D en tiempos donde los 16 bits todavía andaban en pañales.

Para mediados de 1985, Suzuki era todo un ejecutivo de éxito. Joven, con ambición y cobrando más que la mayoría de sus colegas, se embarcó en una aventura donde un rubiales con lanzarrayos daba a probar medicina de fuego a mamuts cíclopes, cyborgs de quince metros, dragones bicéfalos y hasta la nave de Mothership. 'Space Harrier' era el *vergeltungswaffe* de la compañía, una declaración de amor a los videojuegos y a la fe creativa, donde la técnica de *super scaler* mantiene velocidad de crucero y cada uno de sus 18 niveles se vuelve más surrealista que el anterior. La invasión de las criaturas bárbaras en la tierra de los dragones dejaría a su paso toda una retahíla de avances tecnológicos —principalmente enfocados a los muebles arcade, como los diferentes niveles de sensibilidad del joystick— y una imperecedera rejugabilidad. Dada la capacidad de la placa, ninguno de sus *ports* alcanzaron la magnitud del original, con sonido estéreo y decenas de objetos bailoteando a la vez, pero a Suzuki le daba igual. Ya estaba trabajando en una obra nueva, en una revolución: 'Hang-On', agárrate que vienen curvas.

Pero había que mejorar eso de aporrear botones. Y el creativo iría más allá, diseñando un mueble con forma de motocicleta real, llevando la transición entre jugador y juego hacia un espacio más mimético y directo: ya no estamos ante maquinitas, sino entre ellas. Veinte años antes que Nintendo, el jugador tenía que mover su cuerpo para dirigir al monigote de la pantalla encastrada en el centro del manillar; y, para ello, suavizaron las curvas originales, pero también encarecieron los costes de la partida para hacer sostenible aquella locura. Y así consiguió que su 'Hang-On', el primer arcade de motos por control de movimiento, luciera como un auténtico paseo por la carretera. Suzuki creía tanto en esta traslación de las pseudo-3D digitales a las 3D analógicas que se comprometió con los directivos de Sega ante sus peroratas: si el sistema no triunfaba, podían dejarlo sin cobrar la nómina. *Yellow balls, bitch.*

«Yo no persigo el realismo, persigo a la realidad». Yu Suzuki no quería emular el entorno. Quería jugar con su lenguaje para poner a nuestro alcance esa sensación de libertad que ofrece conducir una Kawasaki a 280 km/h o un Ferrari Testarossa a 290 a jóvenes que aún no podían permitirse el carnet de conducir. El juego resultaba tan realista que un pequeño fallo significaba

la moto explotando por los aires y el fin de nuestras doscientas pesetas. Pero aquél que sorteaba a todos los rivales y alcanzaba la meta, pues se había pasado el juego en apenas cuatro minutos. Un arcade demasiado caro, demasiado breve. Y entonces, en un golpe de genio celosamente calculado, nació 'OutRun', el deus ex machina del portento japonés. Si 'Shenmue' era su regalo para los jóvenes del siglo XXI, 'OutRun' lo era para los del XX. La brecha entre lo mecánico y lo emocional se convirtió en el juego perfecto, la representación plástica de la palabra ARCADE. Y Suzuki pasaría las navidades del '85 picando código.

El tiempo a través del autor

«¿Que si me gusta conducir? Déjame decirte algo: en aquellos días todos queríamos tener a la chica. Y todos queríamos tener un buen coche. No nos valía heredar la chatarra destartalada que nuestro padre nos ofrecía con tan buena voluntad como escasez de recursos. Claro que nos gustaba conducir, sentir el motor rugiendo en plena noche mientras los pistones bombeaban la gasolina durante millas y millas. Eso era la vida.»

¿Por qué resulta tan fácil poetizar acerca de 'OutRun'? ¿Por qué es tan creíble definir su belleza, sus granados paisajes de perfume marítimo salpicado por palmeras y surfistas de todas las clases y colores, ruinas grecorromanas, iglesias, molinos o incólumes llanuras tejanas, con el viento meciendo la dorada melena de nuestra compañera? Bien sencillo: porque es real. 'OutRun' no es un simulador de carreras, es un juego de conducción. De conducir nuestras emociones y evocar un extraño placer templado, pese a que un ojo se nos escape hacia el crono y los pulgares

Macho y hembra. Piloto y copiloto.

Es evidente que 'OutRun' es hijo de su tiempo, condicionando a la mujer al rol de secundaria pero, dada su ausencia de erotismo, más enfocada en recriminar cada desliz como una madre furiosa, el juego perfila un matiz interesante: ¿y si nuestra compañera sólo fuese eso, una colega? En 'Hang-On', uno de los finales desvelaba que el piloto era, efectivamente, femenino; en cambio, en este caso varios finales señalan el deseo del piloto por encontrar una mujer (¿no tiene una a su lado?), ya sea mediante el considerado *good ending*, el del harén, o aquél donde el trofeo es entregado a la chica. ¿Y si entonces estuviésemos ante un *buddy game*? El inicio de cada carrera clarifica lo contrario, que todo va de testosterona y misoginia adolescente, pero nunca se sabe cuándo cambia de dirección la ruta y, con ello, los motivos del viaje. Porque, en realidad, lo único importante, es el viaje.





pierdan precisión por el maldito frenesí del momento. No hay enemigos más allá del polvo de algunos caminos o esos camiones que nos cierran el paso ante mareantes cambios de rasante y, sin embargo, no podemos evitar la excitación, el desaliento, ante una misión tan boba como recorrer algunos de los parajes más hermosos del planeta acompañados de una joven que, pese a la leyenda, no nos concede final feliz más allá de lograr completar el itinerario. ¿Qué pensábais, guarros?

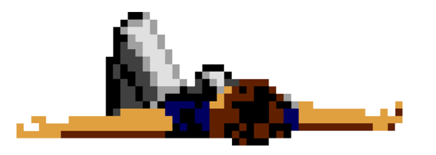
En un demencial ejercicio de documentación, Suzuki decidió que esta vez, antes de poner un dedo sobre el teclado de su ordenador, debía experimentar la seducción del hombre frente a la máquina, la íntima conjunción entre conductor y vehículo. Tras recorrer USA de costa a costa, viajó hasta Frankfurt, donde instaló en un coche de alquiler una cámara de vídeo, y se empapó del aroma de Mónaco y Montecarlo, de las montañas nevadas de los Alpes y la tierra fresca de los campos recién labrados de la Toscana. Una quincena de información y fotografías, donde en alguna ocasión relató sentirse muy perdido -dado que el inglés no era suficiente- cuando, en un pueblo del sur de Italia, pidió un plato de sopa y le sirvieron cuatro.

Tampoco dejó de lado la recreación del vehículo. Suzuki siempre ha dicho que los Ferrari son los vehículos más semejantes a las salvajes motos de su juventud y, para su nuevo juego,

quería incluir toda una flota de ellos. Después de reducir el garaje a un único coche por innegables limitaciones técnicas, Suzuki advirtió que apenas había *ferraris* en Japón y, sin un atisbo de duda, viajó durante horas con otros cuatro miembros del estudio para reunirse con el dueño de un Testarossa y tomar algunas instantáneas. Grabaron el sonido del motor, las líneas de la carrocería y fotografiaron el deportivo en intervalos de cinco grados. Nunca se licenció la imagen del clásico Testarossa, pero 'OutRun' hizo más por el deseo y la venta de *ferraris* que las campañas de publicidad de aquel año. Todo el mundo caía rendido a los pies de la nueva leyenda de Maranello, con sus casi 400 CV de potencia y su exótica cabellera pelirroja. Suzuki, confeso admirador del *revival* film 'Los locos de Cannonball' y su secuela, diametralmente opuesto a clásicos de las carreras como 'Grand Prix' (1966) o '500 millas' (1969), estaba dispuesto a recrear esa sensación de viajar a nivel transcontinental con la pasma pisándonos los talones. Su particular vuelta al mundo en ochenta minutos, con el horizonte como punto de fuga pero sin las presiones de otros combatientes, y dependiendo únicamente de nuestra destreza al volante.

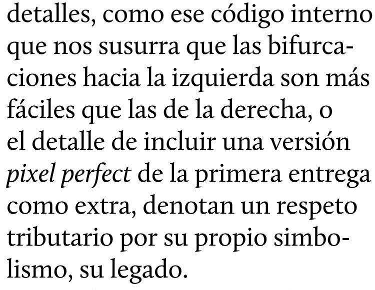
«Quería hacer un juego donde poder disfrutar de magníficos paisajes cambiantes mientras conducimos [...]. Quería hacer etapas donde poder oler la fresca fragancia de las hojas nuevas y las flores, igual que en los verdes prados de Suiza.» – Yu Suzuki, Retro Gamer 54 (agosto 2008)

Suzuki sabía qué se sentía al conducir un descapotable, con la piel tostada por el sol e improvisando sobre los dioramas de una Europa que se le antojaba inhóspita y exuberante de belleza. Muchos años después llevaría su obsesión por el detalle hacia la contrapartida en cuanto a simulación: en 1999 su estudio publicó para el famoso arcade Sega NAOMI 'F355 Challenge', el *cabinet* de tres monitores que imitaban los 180º del ángulo de visión y los juegos de pedales de un coche real, tanto que Rubens Barrichello alabaría su realismo fidedigno al afirmar que había comprado su propia máquina para entrenar en casa. Pero el único juego que plantó cara a 'OutRun', el rey del *arcade*, fue el propio 'OutRun 2', su *doppelgänger*, su némesis conceptual. El 13 de diciembre de 2003 llegó al mercado japonés la considerada secuela oficial (aunque era la octava iteración de la saga), un juego que ya nadie esperaba pero que aún tenía mucho que decir: la velocidad, sin control, no sirve de nada. Encuadrado usualmente dentro de un puñado de secuelas posterior al fracaso comercial del díptico 'Shenmue I & II' —junto con 'Virtua Fighter 4' y sus diferentes mutaciones, y el magnífico 'Virtua Cop 3'—, 'OutRun 2' nos recordó algo que teníamos olvidado: los videojuegos se crean desde el ingenio y el corazón, no desde las billeteras. Pequeños



La dificultad del arcade: una historia de violencia.

A decir verdad, 'OutRun' es un juego relativamente sencillo, pudiendo anticiparse el trazado mediante las líneas discontinuas de los carriles y pudiendo acabarse con un solo crédito. Pero la aleatoriedad del tráfico, ése que igual abre camino que te hace el sándwich sin excusa aparente, nos exige improvisar sobre cada partida como si fuese una nueva aventura (que casi siempre acaba con varias vueltas de campana). Las versiones para sobremesa incluían más o menos tráfico según las limitaciones de cada plataforma, pero siempre respetaban el trazado del original: un trazado meticuloso que divide en dos la carretera antes de la primera curva, separando torpes de avezados, cobardes de aguerridos, en los seis minutos más frenéticos que puedas recordar. Por cierto, esa curva se cogía por la izquierda.



detalles, como ese código interno que nos susurra que las bifurcaciones hacia la izquierda son más fáciles que las de la derecha, o el detalle de incluir una versión *pixel perfect* de la primera entrega como extra, denotan un respeto tributario por su propio simbolismo, su legado.

Por desgracia, Yu Suzuki aún permanece en segundo plano. Aquel joven llevando una temblorosa bandeja de cafés y convertido en un impetuoso, autoexigente y siempre orgulloso defensor de su marca, nunca aparece en los listados que comparten Miyamoto, Kojima o Sakaguchi, relegado con una breve nota al margen. Como aquel *slapstick* donde Matthew Broderick se ríe en la cara de todo cuanto se le pone por delante ('Ferris Bueller's Day Off' para más señas), el proverbial japonés tuvo la osadía de enfrentarse a dinosaurios trajeados o compañeros cobardicas, y lo hizo con audacia y argumentos. Indispensable en la creación del Modo 7 —el citado efecto de profundidad que aplicaron desde 'Chrono Trigger' o 'Axelay' hasta el 'Super Mario Kart' o el primer 'F-Zero'—, más indispensable aún en la popularización del 3D que posteriormente le canibalizaría, diseñó recreativas donde sólo jugaban mayores, ricos o tramposos y el resto admirábamos con la boca abierta. Igual que el erizo, ese pequeño mamífero con púas que apenas ha cambiado de morfología durante los últimos quince millones de años, Suzuki se mantuvo fiel a Sega y a su credo interno: ven ya y juega, no te haremos perder el tiempo. Desgraciadamente, en algún momento de aquel amor absoluto a su hogar y sus convicciones, quedó atrapado en la ciudad de Yokosuka, y es cuanto menos curioso que 'Shenmue' matara esa máxima del juego inmediato a favor de una narrativa más pausada y, de paso, matara a la marca. Una ambición que hoy encajaría muy bien, pero que en vísperas al nuevo siglo no supo venderse adecuadamente. Y pese a todo, es con diferencia su mejor obra.

EN 'OUTRUN' NO SE CONCIBE BAJAR DE VELOCIDAD PARA MEDIR LAS CURVAS, ESO ES DE COBARDES. AQUÍ SE DERRAPA.

* * *

Yu Suzuki permanece frente al mar ahora cárdeno, una maraña de brochazos expresionistas, donde gaviotas cantan lejanas como ecos del pasado. El maestro mira con pesadumbre, ya no quiere seguir corriendo; quisiera volar, batir sus alas ebúrneas fruto del genio y el esfuerzo, pero está cansado. Esboza una sonrisa rememorando los piques de motos entre los colegas; un acorde marítimo para este atardecer. Yu Suzuki sabe que tendrá que reincorporarse y coger el coche de vuelta al hotel. Pero, como siempre, hará lo que le venga en gana.

SCORE





START



VIÑETAS AÑEJAS

Comix Zone

por Juanma García

De 'Joe Pencil' a 'Comix Zone'

9 de septiembre de 1995. Otra edición del E3 y una nueva generación de consolas que acude a nuestras vidas, con PlayStation y Sega Saturn como principales contendientes. La guerra se avecinaba mientras que, en un terreno que ya se empezaba a secar, Mega Drive agotaba sus últimos momentos de vida aunque, eso sí, ni mucho menos deliraba a la hora de sacar grandes títulos. Como por ejemplo, 'Comix Zone'.

Para hablar de los primeros indicios de la obra de Peter Morawiec debemos viajar al pasado y situarnos en 1992, época en la que Morawiec le enseñó a Sega una demo técnica sobre una idea que le había surgido mientras dibujaba sin tener algo claro. Esta demo técnica llevaba por título 'Joe Pencil Trapped in the Comix Zone', y a día de hoy se puede ver por las principales vías de internet, con sus toscos movimientos y su originalidad intachable a la hora de transformar un cómic en un videojuego.

Resulta obvio comentar que a Sega le gustó la idea y puso en manos de Peter Morawiec el proyecto de llevarlo a cabo. Así, junto con profesionales como Kunitake Aoki (diseñador de escenarios en varios juegos de Sonic), o el mítico Howard Drossin en el sonido (encargado del sonido de 'Baldur's Gate II' en el 2000), se pusieron manos a la obra para llevar a cabo el

proyecto que se le ocurrió a Morawiec sin él quererlo. Así, en agosto de 1995, 'Comix Zone' se convirtió en una realidad.

La trama del juego gira alrededor de Sketch Turner, un dibujante con apariencia de bohemio pero fuerte compostura, que está trabajando en su nuevo cómic, al que le otorga el título de Comix Zone. El propio cómic se basa en una invasión alienígena a nuestro mundo, comandada por el maligno Mortus. Mientras Sketch trabaja en su cómic, la fuerte tormenta que cae en la ciudad hace que un rayo vaya a parar a la mesa de nuestro dibujante, otorgando vida al maligno Mortus y haciendo a éste un ser muy poderoso que, por supuesto, quiere encargarse de la muerte de Sketch. Para llevar a cabo el asesinato, mete al dibujante en el cómic, haciendo a Sketch el protagonista de su propia obra.

Viñetas de dolor, un charco de tinta

Con una historia ya planteada y la premisa de que abordaremos una temática que gira en torno a los cómics, el aspecto gráfico del juego tenía que denotar esencia de ello. Para ello, dentro de un plano posapocalíptico, nos moveremos cambiando de viñetas, como ya ocurría con aquella versión lejana de 'Joe Pencil Trapped in the Comix Zone'.

Nueva York está derruida, hecha trizas, como salida de una película al estilo 'Escape from New York' (1981, John Carpenter), y eso al juego le otorga una marca personal que sabe a acción sin precedentes, a destrucción sobrenatural y, en definitiva, a la caída de la especie humana. Cada detalle está hecho con la dedicación que se le otorgaba a un cómic por aquella época, al más puro estilo de los 90', y unos personajes con unos sprites vistosos y un diseño de lo más peculiar: empezando, cómo no, por el protagonista, y acabando con cualquiera de los enemigos.

Como cómic que no deja de ser, 'Comix Zone' incluía expresiones dentro de la acción y un comando de diálogos en bocadillos. Por su parte, los personajes resultaban en su iconografía lo que presumían ser: por ejemplo, Sketch es un personaje embravecido, que muestra su cara de desafío y un carácter digno de destacar. La jugabilidad se planteaba de manera sencilla, con un personaje repartiendo estopa a diestro y siniestro mediante golpes sencillos, combinaciones con saltos, patadas brutales, golpes desde una tubería o incluso mediante objetos punzantes como cuchillos. Y eso por no hablar de cuando nos transformamos en un superhéroe y los mamporros se vuelven tan destructivos que las viñetas lloran de dolor, derramando charcos de tinta. Otro de los datos importantes a la hora de combatir era la utilización de los objetos que nos encontrábamos por el camino, destacando la participación de la mascota de Sketch, Roadkill, una rata que nos ayudará a buscar provisiones con las que curarnos, explotar

Éxtasis. Pensar, sentir, entender y hacer están conectados entre sí para dar lugar a una obra de arte o a una verdadera patraña. Un lápiz, un bolígrafo, un pincel o cualquier otra herramienta es la batuta del dibujante para crear una obra; la mente, el lugar donde pensarla y el papel, el lugar donde hacerla vivir.




I GU

ciertos obstáculos o hacer más fácil la pelea contra nuestros enemigos.

Llamaba también la atención a los jugadores el hecho de poder hacer rasguños en la viñeta donde nos encontrábamos, lo cual servía para eliminar enemigos, pero llevaba consigo la penalización de disminuir nuestra barra de salud. Era algo esencial recalcar que el protagonismo del juego en el apartado artístico tenía que saber a cómic por todos los costados, y eso es algo que por suerte se supo hacer muy bien: pequeños escenarios en forma de viñetas, conversaciones con bocadillos, y una forma de vivir el cómic de forma particular utilizando sus diferentes caminos por las viñetas. Aspectos como la creatividad, el diseño innovador y el carisma del protagonista son los que hacen grandes a los videojuegos como 'Comix Zone'. El título rompe los moldes de todos los *beat´em up*, y además ofrece un buen reto para los jugadores más novatos del género y también, por supuesto, para los más experimentados.

Tal vez el hecho de su poco éxito por la salida de PlayStation dejara al título sin la posibilidad de colocarse unas medallas, pero Sega también pudo tener un poco la culpa por dejar de lado la campaña de marketing del título para encargarse de su nueva y flamante Saturn. Aún así, con la obra de Peter Morawiec ocurre como con muchas obras de arte del cómic de superhéroes: que, a pesar de tener una década, nos sigue pareciendo una delicia que pocos sabemos valorar. Quién sabe, tal vez sea mejor así y podamos disfrutar de la esencia de algo de nuestro, de nuestro pequeño tesoro oculto; de unas viñetas que derramaron charcos de tinta, pero que a nosotros nos empaparon de diversión y reto.

Sketch Turner es el hilo conductor de una historia que se hace la pregunta que todo dibujante quiso ver contestada alguna vez: ¿cómo sería mi cómic en la vida real?





LIKE A ROLLING STONE

NBA 2K15

por Israel Fernández

Quién le diría al profesor de educación física James Naismith que aquel juego inventado para practicar alguna actividad deportiva durante los duros inviernos canadienses podría realizarse sin salir del salón. Pasé la mayor parte de la E.S.O. asistiendo al aula con ojeras por no perderme ni una sola de las nocturnas retransmisiones de la NBA y, cuando tocaba gimnasia, sentía el agotamiento de dormir poco y mal. Visual Concepts, la que fuera una *first party* de Sega con clara aspiración a plantar cara a la imbatible EA Sports, conforma aquí la mejor y más completa referencia virtual a eso de encestar una bola naranja en una canasta. Una delicia de ver y de jugar, pero sobre todo de sentir.

El basket es un deporte de velocidad, donde músculos tatuados colisionan como valquirias a punto de naufragar pasto de las llamas. Falta por cinco segundos en campo propio, falta por tres segundos en defensa, falta por campo atrás, falta por retener más de ocho segundos la pelota durante la ronda. El balón no es tanto un objeto deportivo como una bomba de relojería, con unos cables pelados que hay que desactivar en 24 segundos o perderemos nuestro salvoconducto hacia la libertad. Si quieres hacer algo, hazlo ya. El baloncesto es indómito y cruel: para ganar hay que pelear hasta el último segundo. 2K transmite esa ágil intensidad donde suceden constantemente cientos de pequeños

acontecimientos, donde el *timeout* salta como un resorte y bloquea los sentidos, pancartas iluminadas, aplausos, comentarios efervescentes, animadoras ejecutando coreografías urgentes; la brujería del espectáculo. Pero el basket es también un deporte de astucia, donde cada jugador debe potenciar su zona, mantener sus muñecas engrasadas y cumplir la maldita estrategia de la pizarra. Somos un equipo, de acuerdo, pero yo soy el mayor triplista de mi confederación y tú un pívot rotante de 120 kilos, así que quita de en medio. Aquí, 2K entiende perfectamente la arqueología del deporte recurriendo a las insignias —cualidades sobresalientes sobre cada jugador— e invitando en cada momento a posicionar cada deportista en su zona de confort.

Una de las novedades, complacencias al *mainstream*, es la barra de tiro. Un complemento visual donde se nos orienta para el disparo: ejecución rápida y control descuidado, rojo. Tiro mediocre pero bien visualizado, media barra en ámbar; pulsación certera como aquella carga rápida del 'Gears of War', verde luminiscente y canasta limpia para deleite de la platea. Si consigues clavarla en racha, aparecerá una circunferencia roja bajo nuestros pies, después dos y así hasta flotar sobre el parqué pletórico de confianza y entusiasmo, hasta lograr mates tan arrogantes como los de 'Space Jam' o cadenas de triples dignas de los Globetrotters. Y para fortalecer aquella orientación jugable, la misma barra dispone de unos indicadores azules que crecen o menguan según la zona adecuada para cada deportista.

2K Sports ha llevado la simulación a un escalafón más introspectivo. Una eliminatoria con siete puntos en contra a unos segundos del cierre es una afrenta contra nuestros sentidos; el sudor, el calor de los focos, el sordo eco de las gradas, todo se mezcla en el paladar y llegamos a perder el contacto con la realidad. Ya no somos un espectador opaco disparando órdenes desde nuestro flamante mando *next-gen*, somos un deportista de élite de la Universidad de Illinois que aspira a batir el record de rebotes de la temporada. Nuestra es la oportunidad de hacer historia. Tan orgánica es la mecánica inherente en la cancha, que los pocos momentos donde la pelota se acerca a nosotros como si fuéramos masas gravitacionales chirrían estrepitosamente. Y aun así, la épica del momento hará que ignoremos cualquier *glitch*, el cachondeo del *face caption* funcionando a medias o algunos comentarios celebrando canastas que no han entrado.

'NBA 2K15' quizá sea el juego más ambicioso y completo de la historia del baloncesto virtual: en Mi Liga podemos jugar todo lo que se nos presente dentro de la franquicia que elijamos y durante el tiempo que queramos. En Mi MG somos un manager a todos los efectos, pudiendo gestionar ánimos, ruedas de prensa, contratos, peleas internas, flamear las redes sociales, enchufar colegas y casi

Ernie Johnson analiza cada avance desde una perspectiva catódica mientras el maestro de ceremonias Shaquille O'Neal presenta las diferentes facetas del juego bajo la cadencia de una orquesta sinfónica. En la edición española, los veteranos de Canal + Sixto Miguel Serrano y la enciclopedia andante de estadísticas y porcentajes Antoni Daimiel, junto con el periodista de Marca Jorge Quiroga, repiten por tercer año en un granado palimpsesto (casi 40 horas de audio), narrando nuestras hazañas y nuestros tropiezos. Esta vez la leyenda será televisada.





Si el megáfono del panóptico, los organillos de Merrie Melodies y los estallidos de júbilo de miles de espectadores no son bastante, Pharrell Williams cuida un *tracklist* de 27 cortes inmaculados, un ideario de *flow* y *molonidad* refrescantes ante la inevitable navegación por los menús. El resto lo componen los chillidos de las zapas deslizándose sobre la pintura, los rugidos del cuadro frente a los mates y el suspense de la bocina ante el pitido final. La banda sonora de la cancha.

cualquier referencia a lo que ocurre fuera del banquillo del entrenador —e incluso fuera de nuestra oficina—. Puro rol desde la perspectiva «los parámetros lo son todo» (carisma, inteligencia y temple). NBA Hoy es un cara a cara con la temporada según avanza en tiempo real, pudiendo jugarse los partidos *offline* y *online*, con equipos de amigos, a pachas o con estrellas de todos los tiempos. En Mi Carrera comenzamos sin siquiera tener equipo, dándonos a conocer previo a los *drafts* para lograr fichar por nuestro equipo favorito, peleándonos con un agente despistadillo pero fiel en cada visita a nuestro loft. El amor por el detalle, ver la película de nuestra vida y ver cumplir el sueño minuto a minuto hasta lucir un palmarés histórico, es quizá la experiencia deportiva más intensa que puedes sentir desde las orillas del sofá. En Mi Parque tenemos baloncesto *off-road* con emparejamientos 1 vs 1, 2 vs 2 y sucedáneos, cambiando los focos por la luz del día y el bullicio de las gradas por el rumor del cemento callejero. Mi Equipo es el juego de cartas de 2K, donde conviene fortalecer lazos, gestionar el cansancio y las lesiones, canjear recompensas, pujar y vender en la casa de subastas y especular con algunos cromos concretos, sin olvidar los retos semanales, de rango o especialidad. Quizá los VC —virtual currency, una de las monedas virtuales que podemos comprar con dinero real o ganando partidos y



competiciones— desprenden un tufillo demasiado cercano al *pay to win*, a los juegos de móviles y, evidentemente, al exitoso Ultimate Team de FIFA que le garantiza a Electronics Arts todos los años una cantidad paralela en ingresos a los obtenidos por ventas de copias, pero es una opción que está para los inquietos y los impacientes: el resto pueden desahogarse entre *blacktops*, vídeos promocionales, entrenamientos, ensayos libres, exhibiciones, torneos de triples, entrevistas y hasta un completísimo editor de zapatillas que deja los caprichos amarillos de los Indiana Pacers en moda cutre.

En 1991, Michael Jordan tomaba el relevo de Magic Johnson como dios del basket. Aquel año cambiaron muchas cosas: la licencia de retransmisión de la NBA pasó de la CBS a la NBC, los propios Chicago Bulls ascendieron al olimpo pisoteando el reinado de LA Lakers, y grandes compañías de videojuegos como EA cultivaban simuladores con títulos tan rocambolescos como 'Lakers versus Celtics and the NBA Playoffs'. Mucho ha cambiado la perspectiva desde entonces, pero una máxima sigue intachable sobre este deporte: para ganar, hay que darlo todo. La "Cultura del Esfuerzo", que diría el Valencia BC. En Visual Concepts lo han dado todo y nos han brindado el simulador de un concepto tan abstruso y suspicaz como sentir el baloncesto desde sus tripas. Viva.



LA DURA Y EMOCIONANTE VIDA DEL EMPRENDEDOR MEDIEVAL-FANTÁSTICO

Recettear: An Item Shop's Tale

por Pablo Saiz de Quevedo

Todo el que juega a un RPG sabe que su aventura no sería posible sin esos tenderos que, en la búsqueda de su propio interés económico, le proporcionan las herramientas necesarias para llevar su gesta a buen término y le ayudan a librarse de la chatarra que encuentran por los *dungeons* por un módico precio. ¿Cuántos se han preguntado cómo se las arreglan para conseguir el material que venden, ofrecerlo a esos precios y mantener su negocio a flote? Un grupo de aficionados japoneses, bajo el nombre de EasyGameStation, crearon un juego que pretendía responder a esta pregunta y, de paso, convertir una tarea a priori tan ardua en algo divertido. El resultado fue 'Recettear: An Item Shop's Tale', y cumplió ambos propósitos hasta el extremo de llegar a Occidente de la mano de Carpe Fulgur y robarle el corazón a miles de jugones *gaijin.*

El nombre del juego es el de la tienda en cuyas operaciones se centra el juego, y que es resultado de juntar los nombres de las protagonistas: Recette, una adorable muchachita apenas entrada en la adolescencia que tiene que pagar una desmesurada deuda de su desaparecido (que no muerto) padre, y Tear, un hada empleada de la compañía acreedora que intenta ayudarla en ese empeño. De la mano de Tear, Recette tiene que ir aprendiendo el arte de comprar barato, vender caro y subcontratar a aventureros para que recolecten mercancías de los *dungeons* para ella, si no quiere que el vencimiento de uno de los

plazos de pago le pille sin dinero y la deje sin hogar.

El mecanismo de juego se pilla con rapidez, gracias en buena medida a las enseñanzas (léase: tutoriales) que Tear imparte a Recette. Tenemos que comprar mercancías en el mercado o en el gremio de mercaderes de la ciudad, ponerlas en nuestros expositores (con especial atención a los del escaparate, que deberían lucir nuestros productos más atractivos), abrir la tienda, e ir atendiendo a cada cliente que venga a nosotros, regateando el precio para sacar beneficio pero sin que el comprador se eche atrás. A medida que vayamos mejorando nuestro nivel de mercader, Recette irá disponiendo de nuevas opciones: comprar objetos que le ofrezcan los visitantes a su tienda, tomar pedidos a varios días vista, aprovechar fluctuaciones de precios y tendencias de consumo, e incluso fabricar objetos con la ayuda de ingredientes que se encuentran en los *dungeons* cercanos a la ciudad; claro que Recette, siendo apenas una adolescente, es demasiado frágil para ir a un dungeon a buscar setas o pedazos de gelatina.

¿Solución? Acudir al gremio de aventureros y contratar a alguno de los que ahí ofrecen sus servicios, lo que nos mete de cabeza en una jugabilidad *action RPG* con niveles procedurales, jefes finales desafiantes pero asequibles, y un elenco de monstruos que, si bien es variopinto, a veces abusa del *palette swap* para rellenar sus filas con versiones cada vez más fuertes de un mismo monstruo. El primer aventurero al que reclutamos es Louie, un guerrero con buen corazón y una lamentable capacidad de gestión de sus finanzas personales, pero a medida que avancemos en los *dungeons* iremos aumentando ese elenco con otros personajes (algunos de los cuales tendrán que ser *convencidos* a palos) que representan los distintos arquetipos de la fantasía épica: la ladrona Charme, el precoz (e insufrible) mago Caillou, el noble monje

DE LA MANO DE TEAR, RECETTE TIENE QUE IR APRENDIENDO EL ARTE DE COMPRAR BARATO, VENDER CARO Y SUBCONTRATAR A AVENTUREROS PARA QUE RECOLECTEN MERCANCÍAS.

guerrero Elan o la arquera elfa Tielle, entre otros.

Pero ¿para qué meterse en esos subterráneos tan peligrosos, malolientes y llenos de monstruos? Incluso si a través de la exploración de esas áreas podemos llegar a descubrir qué pasó con el padre de Recette, el día a día de la tienda es lo bastante apasionante como para que podamos dejar esta vertiente del juego aparcada. Es difícil describir la emoción que produce cada venta lograda con éxito, cada aumento de experiencia extra por acertar el precio justo para el cliente, cada producto caro que



logramos por fin colocar, cada plazo de la deuda pagado con éxito... No es raro que, inmersos en el feliz delirio comercial en el que Recette se mueve como pez en el agua, lleguemos a plantearnos la aventura de montar nuestro propio negocio; si eso es un ejemplo de la perniciosa influencia que pueden tener los videojuegos en nuestra psique, o de lo enganchante y divertido que es el sistema de gestión de 'Recettear', será cosa del jugador decidirlo (aunque lo más probable es que sea ambas cosas a la vez).

Todo ello va envuelto en una estética *anime* que parece pensada de modo expreso para reforzar la adorabilidad de los personajes (y lo más posible es que así sea), y una banda sonora en la que dominan las melodías felices y tranquilas; incluso tiene como tema central una canción que encajaría a la perfección en una de esas series de "chicas monas haciendo cosas monas", y que sirve de telón de fondo a los créditos finales del juego; una dosis de azúcar, especias y muchas cosas bonitas que gustará a los japonófilos, pero que puede empalagar a los que sean menos aficionados a la estética de ojos grandes y bocas pequeñas.

Aun si ese toque de azúcar no es del gusto propio, dejar pasar 'Recettear' es uno de esos errores cuyo alcance sólo se comprende una vez lo estás jugando. Es un juego que logra darle sal y pimienta al clásico RPG invirtiendo las tornas de uno de sus pilares fundamentales, y que además ofrece una simulación económica tan apasionante como cualquier escabechina de orcos. Y es que cualquiera puede coger una espada, crujir a una lagartija sobredimensionada con halitosis y presumir de ello, pero ¿quién es el que le compra por cuatro perras los objetos del tesoro de la bestia y los vende luego por el doble? ¿Quién le proporciona a un módico precio las armas y pertrechos necesarios para tal gesta? ¿Quién, en suma, financia sus heroicidades y estimula de paso la economía local? Tal vez una jovencita llamada Recette y su ayudante feérica; tal vez, si te atreves, tú mismo, ayudándolas en su difícil y absorbente día a día.





HORROR CÓSMICO

Eldritch

por Víctor Paredes

Atrapada estoy en esta ciclópea biblioteca que no conoce el paso del tiempo. Este sufrimiento es mucho peor que la muerte; ¿por qué no puedo descansar en paz?

Ya ni puedo recordar cuánto tiempo llevo aquí o cómo llegué. He tratado de reunir esas malditas esferas tantas veces que ya he perdido la cuenta, sin contar las que esas criaturas o cultistas consiguieron atraparme dentro de esos horribles planos donde se hallan, haciéndome volver al punto de partida cada vez que acaban conmigo. Parece irónico que, en mi situación actual, donde estas paredes me mantienen reclusa pero a la par inmortal, no pueda ocultar el miedo que me hacen sentir esas formas de vida cada vez que las veo.

Los libros que se acumulan a mi alrededor custodian la verdad sobre éstas, y lo que no sabemos de nuestro mundo además de otros que desconocemos, pero me resulta difícil investigarlos, ya que en sus páginas se oculta un mar de revelaciones que mi mente no podrá soportar, como si tratase de meter el agua del mar en un vaso sucio.

A veces, la realidad resulta tan cruda que no estamos preparados para digerirla, y como defensa cerramos los ojos o creamos muros con ideales totalmente opuestos para poder vivir tranquilos; pero no podemos apagar ese fuego que nos consume por dentro y nos recuerda que nuestro día a día es una mentira. Mi reclusión me está quitando lentamente las

vendas que me cegaban ante un mundo repleto de sucesos inexplicables, y aunque he tratado de implicarme lo mínimo posible, lo poco que he podido presenciar ha hecho mella en mi ser, corrompiéndome y situándome justo en la línea que separa la demencia de la cordura. Sinceramente, si algún día logro escapar de esta prisión, dudo que pueda volver a retomar mi vida, ya que aunque mi cuerpo abandone este lugar, mi mente quedará atrapada entre todos estos libros para siempre.

'Eldritch' es la apuesta que hizo Minor Key Games para el panorama indie a finales del año 2013. Esta obra, que mezcla características del género *roguelike* con toques de acción, casi formando parte del saco que engloba los *FPS roguelike*, nos hace encarnar a un aventurero atrapado en una enorme biblioteca que se ve obligado a superar mazmorras generadas aleatoriamente, inmersas en el horror cósmico *lovecraftiano*, para encontrar unas misteriosas esferas que abren la puerta de lo que parece conducir a la salida de la horrible realidad que le rodea. Para ello habrá que adentrarse en éstas a través de unos misteriosos libros que han presenciado el paso de eones, otorgando vía directa hacia zonas atrapadas en el tiempo donde nadie puede saber qué habrá encerrado allí.

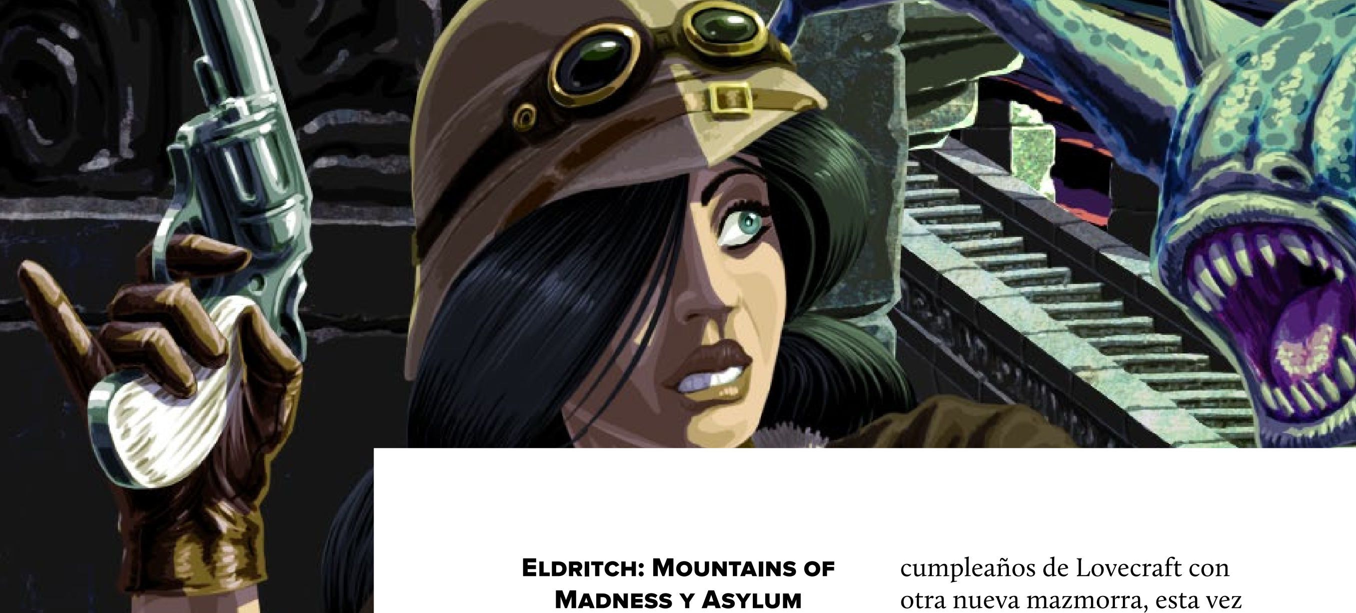
Para tratar de garantizar la supervivencia, algo difícil en una realidad tan retorcida y repleta de criaturas grotescas que son una auténtica amenaza, se encontrarán repartidas por el lugar diversas armas y herramientas que ayudarán al protagonista en su hazaña, más artefactos que servirán como moneda en tiendas (parodiando a los típicos juegos mazmorreros), y componentes para lanzar hechizos obtenidos tras rezar a las estatuas de los primigenios, que custodian poderes que nadie podría llegar siquiera a imaginar. ¡El mero hecho de que tengan ambos roles hace que resulten muy valiosos!

Aun así, el camino más seguro para prolongar la miserable existencia del aventurero parte del sigilo como principal opción, ya que 'Eldritch' no trata de concebir el típico shooter que todos conocemos: aquí los recursos son escasos, y lo mejor es pasar desapercibido sin hacer ruido, ya que cuenta con un *permadeath* brutal que hace perder todo el progreso si se muere, aumentando la emoción de la partida. Para garantizar una mejor experiencia, la obra cuenta con su característica más potente: la atmósfera. Lo recomendable para disfrutar al máximo este título son unos buenos auriculares o unos altavoces con el volumen alto, y que el jugador se deje envolver con la música y ruidos que produce su entorno, ya que servirán para mantenerse alejado del enemigo o incluso localizar ciertas utilidades, aparte de aportar situaciones incómodas y mejor ambientación para el disfrute del consumidor.

«A mi parecer, no hay nada más misericordioso en el mundo que la incapacidad del cerebro humano de correlacionar todos sus contenidos. Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de mares negros e infinitos, pero no fue concebido que debiéramos llegar muy lejos. Hasta el momento las ciencias, cada una orientada en su propia dirección, nos han causado poco daño; pero algún día, la reconstrucción de conocimientos dispersos nos dará a conocer tan terribles panorámicas de la realidad, y lo terrorífico del lugar que ocupamos en ella, que sólo podremos enloquecer como consecuencia de tal revelación, o huir de la mortífera luz hacia la paz y seguridad de una nueva era de tinieblas.»

Howard Phillips Lovecraft 'La llamada de Cthulhu'





Eldritch: Mountains of Madness y Asylum

Estas dos expansiones fueron bastante importantes para el juego, y salieron a la luz como guinda del pastel para los que ya lo conocían. A lo largo de este año, Minor Key Games trajo por amor al arte este nuevo material que daba profundidad a la obra base. 'Eldritch: Mountains of Madness' llegó a principios de año, basándose en la obra 'En las montañas de la locura' de H. P. Lovecraft, brindando una nueva mazmorra que se localiza por debajo de las montañas de la Antártida donde, como principal misión, hay que buscar las llaves de una avioneta que alejarán al aventurero de ese pozo de maldad hedionda; tras recuperarlas deberá volver hacia el punto de partida, recorriendo de nuevo a la inversa todo ese infierno helado repleto de nuevas amenazas, utilizando en el proceso nuevas armas y herramientas que amplían las posibilidades para desenvolverse.

Aunque en la misma onda, 'Asylum' sin embargo salió a la luz para conmemorar el 124 cumpleaños de Lovecraft con otra nueva mazmorra, esta vez ambientada en un manicomio recreado al más puro estilo del horror cósmico. El desafío reside en sobrevivir a las mismas amenazas que ya se conocían mientras se trata de recoger todas las almas posibles en el camino, dentro de un entorno completamente nuevo; esta vez agobiando al jugador con un contador de tiempo que al llegar a cero liberará a Azathoth en cada nivel, que persigue al protagonista continuamente aportando más tensión a la situación y dinamismo a la hora de actuar, y cambiando la preferencia por ir a escondidas que se llevaría en una partida normal por la velocidad de recolectar el máximo posible de almas antes que se alcance la trágica muerte. Esta nueva e ingeniosa modalidad cuenta con tablas de clasificaciones para incitar a la competición entre jugadores, refrescando el concepto original de la obra.

También existe otra nueva mazmorra accesible en Halloween, que fue diseñada de forma exclusiva para recoger



un buen botín preparando al jugador para la aventura como evento especial. Si bien es cierto que no tiene tanta importancia como las anteriormente citadas, al ir ligada al evento desprende cierto encanto para el juego en sí por añadir ciertos elementos de la festividad en el entorno.

Acerca de Minor Key Games

Es muy curioso el pasado que tuvieron los gemelos David y J. Kyle Pittman, quienes descendieron de la nube que suponen las grandes compañías y acabaron fundando una desarrolladora juntos, evitando así someterse a restricciones creativas. David trabajó en 2K Marin y J. Kyle en Gearbox Software, pero abandonaron ese mundo para dar rienda suelta a unas cabezas que estaban al borde de estallar por no aprovechar toda su creatividad y poder llevar sus futuros proyectos por el camino que más adecuado les resultase, conforme a sus expectativas y sin dar explicaciones a nadie. Antes de fundarse Minor Key Games, J. Kyle creó su propio estudio con el nombre de Pirate Hearts, en el que realizó ‘You Have to Win the Game’, un juego gratuito con gráficos retro que tuvo bastante aceptación; pero, con el paso del tiempo, decidió unirse a su hermano para trabajar codo con codo y lograr que sus ambiciones llegasen más lejos dentro del mercado del videojuego.

Uno de los puntos más fuertes de la desarrolladora es la dedicación a su trabajo. Se nota el amor que irradian por sus creaciones, y miman su obra trabajando continuamente en actualizaciones, perfeccionándola poco a poco, y en ocasiones hasta sorprendiendo con contenido adicional. Gracias a este empeño, su obra cuenta hoy día con esas expansiones gratuitas: todo precisamente para prolongar la rejugabilidad, ya que es una característica clave para juegos que tienen influencias del *roguelike*, que ofrecen una gran variedad de posibilidades y disposiciones en cada partida, rompiendo la monotonía y otorgándose un hueco en nuestras bibliotecas de juegos, ya que son reciclables.

FOR NINTENDO 3DS

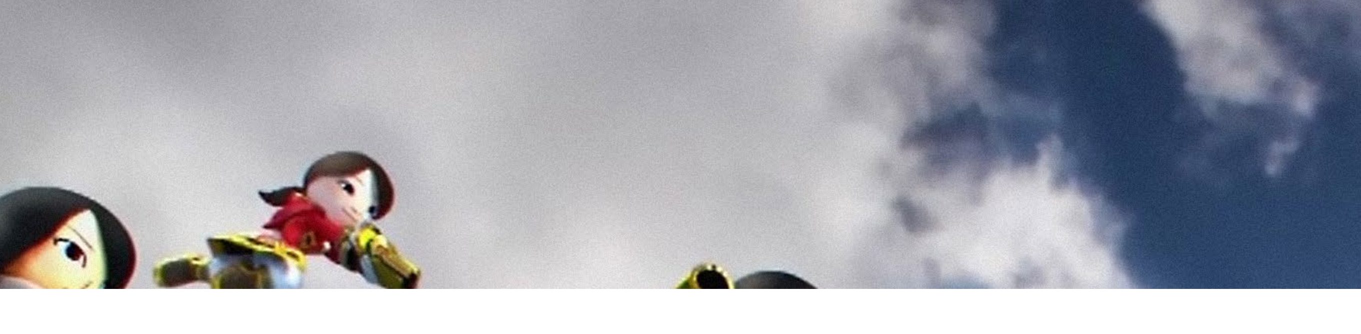
Super Smash Bros.

por Aitor Velasco





Desde Mario y Megaman hasta Shulk y Greninja, 'Smash Bros.' es una saga capaz de juntar a personajes emblemáticos de Nintendo y a algún que otro invitado de altura. Sakurai nos sorprende entrega tras entrega, añadiendo iconos de los videojuegos que no seríamos capaces de imaginar, tomando sus movimientos de sus juegos originales. Y aunque a simple vista pueda parecer un *fighting game* sin ninguna profundidad, cuenta con un sistema de combate muy profundo en el que hasta el escenario es vital para nuestra victoria. Bienvenidos a 'Super Smash Bros.'



Lista de acciones básicas:

Jab: Golpe básico pulsando el botón de ataque.

Tilt: Golpe suave ejecutado al mover ligeramente el stick y pulsar el botón de ataque (A). Se nombra con la dirección y tilt. Ejemplo: utilt, ftilt.

Smash: Golpe fuerte moviendo el stick rápidamente hacia el extremo y pulsar el botón de ataque a la vez. Se nombra como los tilt: usmash, fsmash.

Aerials: Ataques que se ejecutan en el aire con el botón de ataque, varía dependiendo de la dirección del joystick o si no lo pulsamos. Ejemplo: fair (front), bair (back), nair (neutral), ...

Especial: Ataque que se utiliza pulsando el botón de especial (B); es una acción que hace más daño de lo común y varía dependiendo de la dirección del joystick o si no lo pulsamos.

Grab: Acción de agarrar al contrincante; después se le puede golpear (pummel) o lanzarlo hacia una dirección (throw).

Shield: Escudo que cubre al luchador durante unos instantes y se va desgastando. Si se desgasta totalmente, nos deja expuestos unos instantes.

Roll: Acción de moverse después de activar el escudo.

'Smash Bros' es un juego que no se anda con florituras, pues en el menú principal ya podemos observar su intención: empezar a dar mamporros. Tenemos bien en grande los modos Smash e Internet, para dejar en plano secundario los modos Smashventura y el Cajón de sastre (en inglés, *Games & More*). Empezar un combate es cosa de coser y cantar, pues en cuanto entramos al modo Smash ya tenemos dos enemigos previamente asignados con una dificultad media, y el modo Combate por tiempo, que podemos cambiar a un combate por vidas como es tradición en la mayoría de usuarios. Sólo nos queda escoger personaje, escenario y empezar a dar mamporros.

Como cualquier otro juego de lucha, si sólo buscas diversión sin ninguna profundidad, pulsar botones sin sentido te servirá. Pero detrás de esto hay bastante profundidad, pues estamos ante un juego en el que hasta en el escenario en el que luchas importa, dado que hay muchas condiciones: la existencia de plataformas, poder hacer salto en pared cuando te estás recuperando, la altura y la anchura del escenario... Y no sólo todo esto: también importa la resistencia de nuestro personaje, entre otros factores, ya que aquí no se trata de la vida que tengamos, sino de que seamos capaces de aguantar en el campo de batalla, porque en este juego se gana mandando al otro fuera del escenario.

Todos los personajes son totalmente distintos, desde su peso hasta su velocidad y sus ataques. Un *moveset* único y distinto para todos los integrantes del juego. Cada ataque efectúa un daño, un *knockback* (distancia que aleja un ataque), y tiene un *lag* (tiempo para que podamos ejecutar otro movimiento) distinto. Raramente dos nos van a parecer iguales, y ésta es una de las cosas que hace grande a 'Smash': la gran variedad a la hora de escoger, que seguramente hará que acabemos encontrando a uno que nos guste más que otro y nos ayude a lograr la victoria siempre. Los *matchups* (enfrentamiento de dos personajes en concreto) están llenos de posibilidades. No va a ser lo mismo manejar a Bowser y llevar un combate contra Sonic, que se moverá por todo el escenario haciendo que tengamos que ser precisos para colocar nuestro ataque debido a nuestra lentitud, que luchar contra un personaje igual de pesado y lento como nosotros (un ejemplo es Rey DeDeDe) y que también propina hostias como panes.



Vocabulario avanzado:

Juggling: Consiste en enviar al rival por los aires y no permitir que baje enlazando diversos ataques.

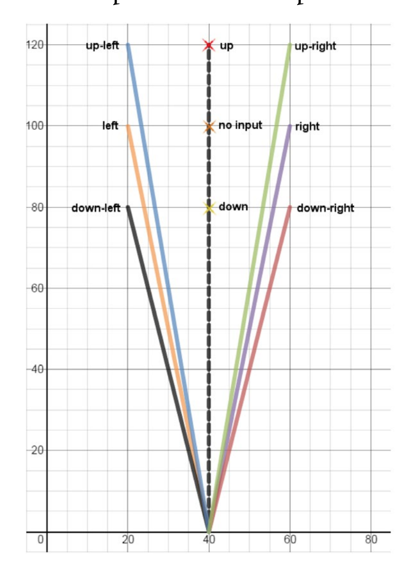
Campear: Juego defensivo que consiste en combatir alejado, común en personajes con proyectiles o con buena defensa.

Spacing: Control de los movimientos de los personajes para ser capaz de saber qué debes hacer en situaciones en tu contra y cómo debes castigar al enemigo si no controla bien sus movimientos.

Gimpear: Salir fuera del borde a matar al enemigo. Es una técnica arriesgada que suelen usar personajes con buen recovery, o cuando la muerte del enemigo está asegurada.

La mayor importancia de Smash Bros consiste en saber cómo funciona nuestro personaje y las posibilidades que tiene. Debemos ser capaces de tener en mente los momentos adecuados para usar un determinado ataque, y cuanto *lag* tiene para saber el tiempo que permaneceremos expuestos. Conocer las posibilidades de control de campo que tenemos, si somos capaces de campear o si debemos jugar a golpe limpio y no dejar respirar al rival: cada personaje tiene su funcionamiento y hay que conocerlo jugando e investigando, pues cada jugador puede encontrar diversas maneras de hacer funcionar a un personaje.

A lo largo de la saga, ha habido algo en común que han tenido todos los juegos. Poco a poco algunas técnicas avanzadas (L-Cancel de 'Melee' a 'Brawl') se han ido eliminando, pero la técnica avanzada que nos es de más ayuda es la llamada "influencia direccional", que esta vez ha sufrido una transformación y ahora se llama "*vectoring*". Cuando recibimos un golpe, cada vez iremos más y más lejos dependiendo de nuestro porcentaje, pero tenemos probabilidad de cambiar el trazado de esta trayectoria con el joystick y, entonces, tener una ligera probabilidad de recuperarnos gracias a redirigir el recorrido hacia la diagonal en lugar de ir directos hacia el lateral del campo. Esto había sido así en todos los juegos, hasta que en 'Smash 4' se ha simplificado con un sistema de vectores que hace que no sólo podamos cambiar el recorrido, sino que podamos meter *inputs* de más y que, en lugar de recuperarnos, si hacemos mal esta técnica nos vayamos fuera del campo antes de tiempo:



Otro de los añadidos en esta nueva entrega de la saga es el



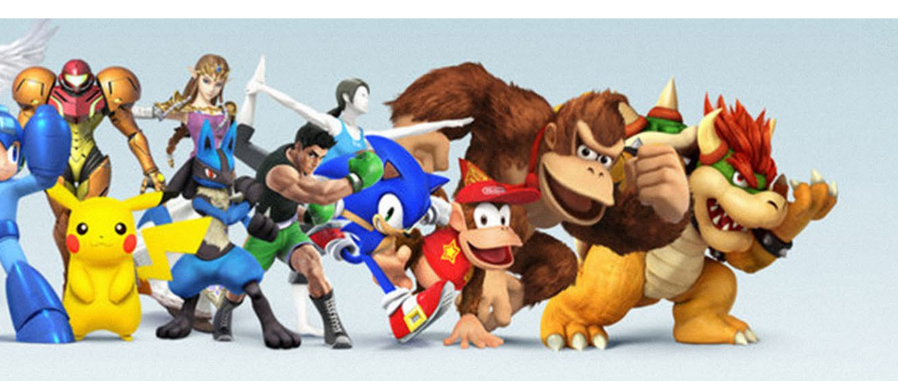
Rage Effect, que aunque a simple vista parecía un mero añadido visual va más allá de eso. Cuanto más porcentaje, nuestro personaje poco a poco empezará a echar humo; y no sólo eso, sino que nuestros ataques harán cada vez más daño y enviarán más lejos al rival. Esto hace que nuestro estilo de juego cambie totalmente dependiendo de nuestro porcentaje, ya que cuando estemos en pleno *Rage Effect* nos arriesgaremos menos a hacer combos, e iremos directos a asestar golpes que maten al rival aprovechando nuestra situación.

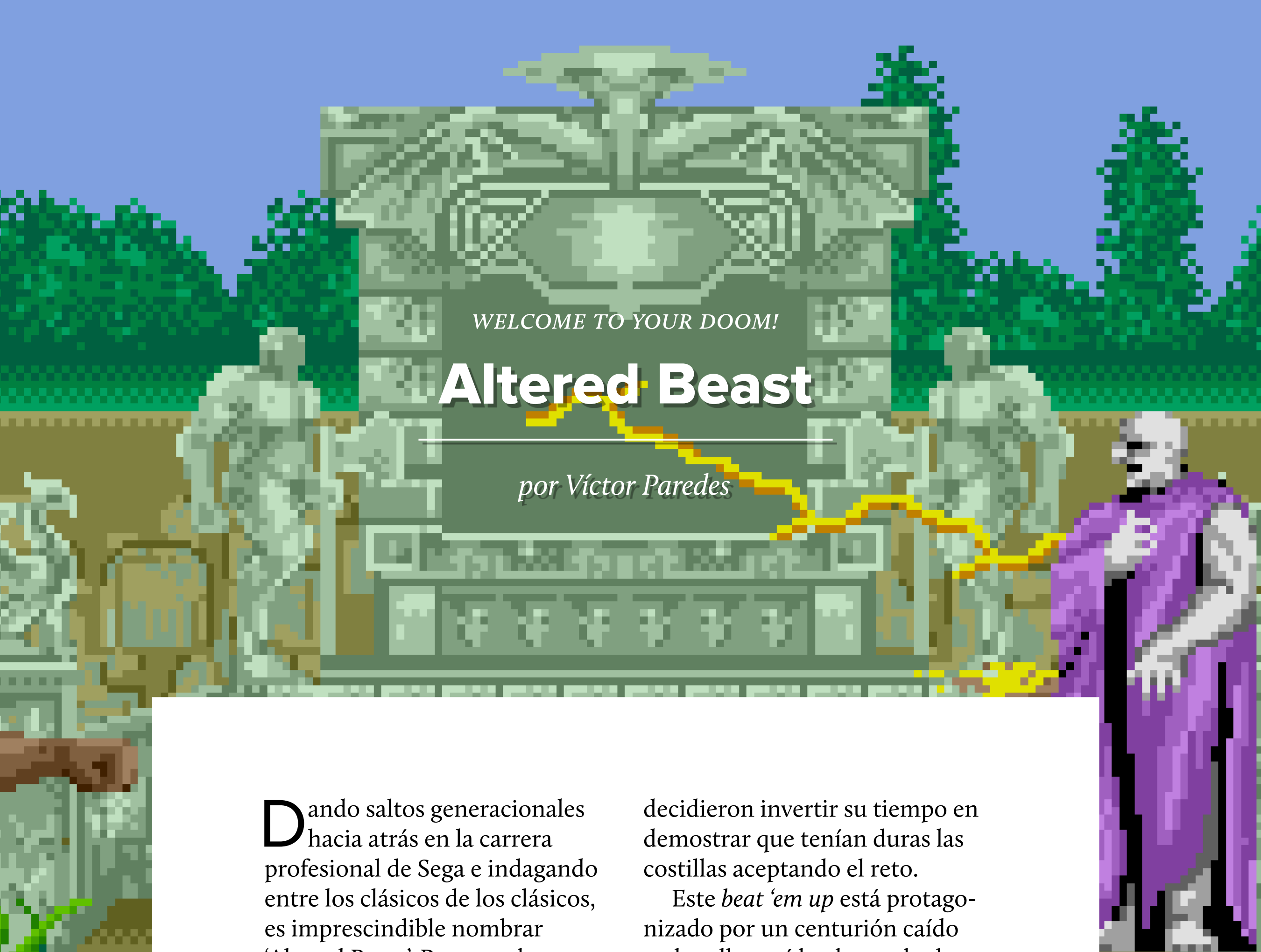
Si todo esto te ha parecido demasiado denso, no te preocupes: jugando, todas estas técnicas, aunque no lo parezca, se acaban asimilando, y cuando te las mencionen seguramente las habrás practicado sin ni siquiera darte cuenta. Si, pese a todo, lo único que quieres es divertirte un rato, te quedan infinidad de modos: desde minijuegos hasta el clásico modo aventura que tienen todos los *fighting games*, y un modo All-Star en el que tendremos que enfrentarnos cronológicamente a todos los personajes del juego, sin olvidar los logros. Y siempre puedes activar los objetos para pasar un buen rato de diversión puramente aleatoria.

Pero en esta entrega, Sakurai se ha arriesgado con un modo que no había contado ningún otro en la saga y que tendrá su propia versión en Wii U: este modo es Smashventura. Tenemos cinco minutos para navegar por un enorme mapa y destrozar a todo enemigo que se pase por delante, coger cofres, superar retos, y todo ello para aumentar nuestras estadísticas para el combate final contra los otros tres jugadores. Y no siempre será un combate, puede ser una carrera o una escalada, así que nunca sabremos qué estadísticas serán las mejores para el combate final: sólo queda arriesgarnos.

En resumidas cuentas, 'Super Smash Bros. for Nintendo 3DS' es un juego para todo tipo de público: desde el que busca un juego denso de pelea en el que destacar, hasta el que sólo busca unas partidas por diversión con sus amigos. Nintendo ha conseguido finalmente el juego adecuado para reunir a toda la comunidad de jugadores, y todo esto en una consola portátil: sólo queda esperar a la versión de Wii U y ver de lo que es capaz.

Puede parecer que 3DS no sea una consola adecuada para este juego, pero han logrado llevarla hasta sus límites para que seamos capaces de jugar sin ningún problema. Todos los personajes se mueven a 60 fotogramas por segundo, y los ayudantes a 30. Gráficamente es un juego que muchos jamás hubiéramos imaginado para 3DS: Lleva tan al límite la consola que, si pulsamos el botón Home, tarda bastante en llevarnos al sistema operativo de la consola.





WELCOME TO YOUR DOOM!

Altered Beast

por Víctor Paredes

Dando saltos generacionales hacia atrás en la carrera profesional de Sega e indagando entre los clásicos de los clásicos, es imprescindible nombrar 'Altered Beast'. Para muchos esta magnífica obra arcade fue una auténtica perdición, atormentando las vidas de pobres jugadores que sucumbían ante la enorme dificultad del título, que aunque fue diseñado para tragar cantidades industriales de monedas, tenía un enorme gancho que transmitía satisfacción y disfrute haciéndose diferenciar de otros. Aunque su creador, Makoto Uchida, tuvo mayor reconocimiento con su obra posterior, 'Golden Axe', 'Altered Beast' no se quedó atrás, y dejó su huella dentro del mundo del videojuego para aquellos que decidieron invertir su tiempo en demostrar que tenían duras las costillas aceptando el reto.

Este *beat 'em up* está protagonizado por un centurión caído en batalla, traído al mundo de los vivos por el mismísimo Zeus para rescatar a su hija Atenea del malvado Neff. Tras burlar la eternidad de la muerte por capricho de la deidad, el candidato a héroe no regresa como un simple humano, y adquiere para su difícil misión la aptitud de cambiaformas, por lo que en cada nivel su máximo poder se representará transformándose en un poderoso animal que marcará una enorme diferencia a la hora de enfrentarse a las adversidades. Este poder se halla matando a una específica criatura de las hordas infer-

nales y de no muertos que se interpondrán en el camino del reanimado centurión a medida que la pantalla avanza mediante *scroll* lateral: los cerberos azules, que aparte de enemigos son un recurso limitado y muy valioso, ya que soltarán tras su muerte potenciadores, incrementando su musculatura y poder (no hay que preocuparse, son ciclos sanos) hasta una tercera mejora que libera a la bestia. Una vez se ha desplegado la forma final del protagonista, acabará apareciendo la encarnación de Neff, que adoptará la suya como jefe final de cada nivel, saludando con una cordial bienvenida a su perdición e iniciando una ardua batalla tras sobrevivir a montones de adversarios. Una vez en este punto se demuestra la valía, pero ahora falta ganarse el derecho a alcanzar el siguiente nivel.

La mecánica de la obra incita a los jugadores a tomar ciertas características en cuenta para desenvolverse con soltura: un buen temple, repetir partidas y memorizar son el engranaje clave. Como buen arcade, las vidas son limitadas, y abandonar la partida supone perder todo el progreso que se ha logrado hasta el momento, además de reconocer una vergonzosa derrota ante la máquina. Aquí es donde entra en juego la verdadera forma de enfrentarse a 'Altered Beast' y donde reluce su auténtica magia, cuando el jugador experimenta el concepto de que el Game Over es parte del progreso para alcanzar el lejano final. Cada partida va enseñándonos poco a poco cómo desenvolvernos, y su rejugabilidad parte de que es necesario conocer la disposición de los niveles, cómo ataca cada tipo de monstruo, por dónde aparecen y, por supuesto, cómo deshacerse de ellos rápidamente y sin que te hagan daño alguno. Aunque frustrante, ya que con un par de simples errores se puede alargar el tramo hasta concluirlo, ese apartado en concreto resulta un estímulo, mezclado con la dificultad que porta ya por sí mismo; detalles que le dan mucho valor como videojuego, y que presentan un reto para un jugador que busque uno de calibre épico, dando como resultado gran cantidad de horas de diversión, entretenimiento y un agujero en el bolsillo, por no mencionar el mérito de acabarlo y coronarse como el campeón de los dioses.

Altered Beast en Sega Mega Drive

Bien es cierto que muchos no pudieron disfrutar de este título en recreativa por infinidad de motivos, como, por ejemplo, no tener un encontronazo con una, y por ese motivo lo asocian a las consolas. La obra tuvo su respectivo *port* a la consola Mega Drive, y aunque llegó a otras consolas e incluso a PC, ése era el más potable en aquel entonces. Esta opción disminuyó la calidad de una forma considerable, afectando a apartados técnicos como los gráficos y el sonido, pero aun así dejaba la posibilidad de tomar una opción alternativa para disfrutar el mismo reto comprando el juego que rentabilizando una máquina arcade que, a la larga, salía más cara. Por este motivo, la primera toma de contacto para algunos fue la comodidad de sentarse en el sofá o en una silla, mirando hacia la televisión con un mando en la mano, y no de pie aporreando botones, cambiando el estar sometido a la economía personal para la duración de la partida por una cantidad de vidas limitadas que, cuando se acababan, obligaban a empezar de nuevo. Aun así se podía disfrutar desde casa, e incluso prepararse uno mismo por si luego se sentía lo suficiente hombre como para dar la talla en la recreativa a ojos de todo el mundo; pero lo importante es que finiquitarlo en consola era igual de épico, frustrante y divertido.



PANZER DRAGOON

EL DESTINO AGUARDA

---

por Alejandro Patiño

Han pasado miles de años desde la caída del antiguo mundo. El mundo es un desierto, y las pocas tribus humanas que quedan viven atemorizadas por la amenaza biogenética. Artefactos producto de las antiguas ciencias sirven como recuerdo constante de los horrores del pasado. Las gentes, dispersas por toda la tierra, luchan por sobrevivir en esta era de desgracias. Pero un Imperio humano ha resurgido de las cenizas y se ha hecho con el poder...



Leyendas de otro tiempo hablan de la mística unión entre hombre y bestia. Llegará el salvador cruzando el despejado cielo de una tierra herida, hastiada del paso del tiempo, aletargada por el lento devenir de perdidas civilizaciones. Elegido entre un millón, sobrevolará nuestras vetustas ciudades que, impasibles y siempre silenciosas, aguantan el pesado ir y venir, el ruin mas silencioso yugo de la estoica espera. A lomos de la letal criatura librará la batalla final bajo la mortecina luz filtrada a través de un denso cielo nublado, que parece observar impertérrito, acaso conocedor del desenlace de tan descarnada contienda.

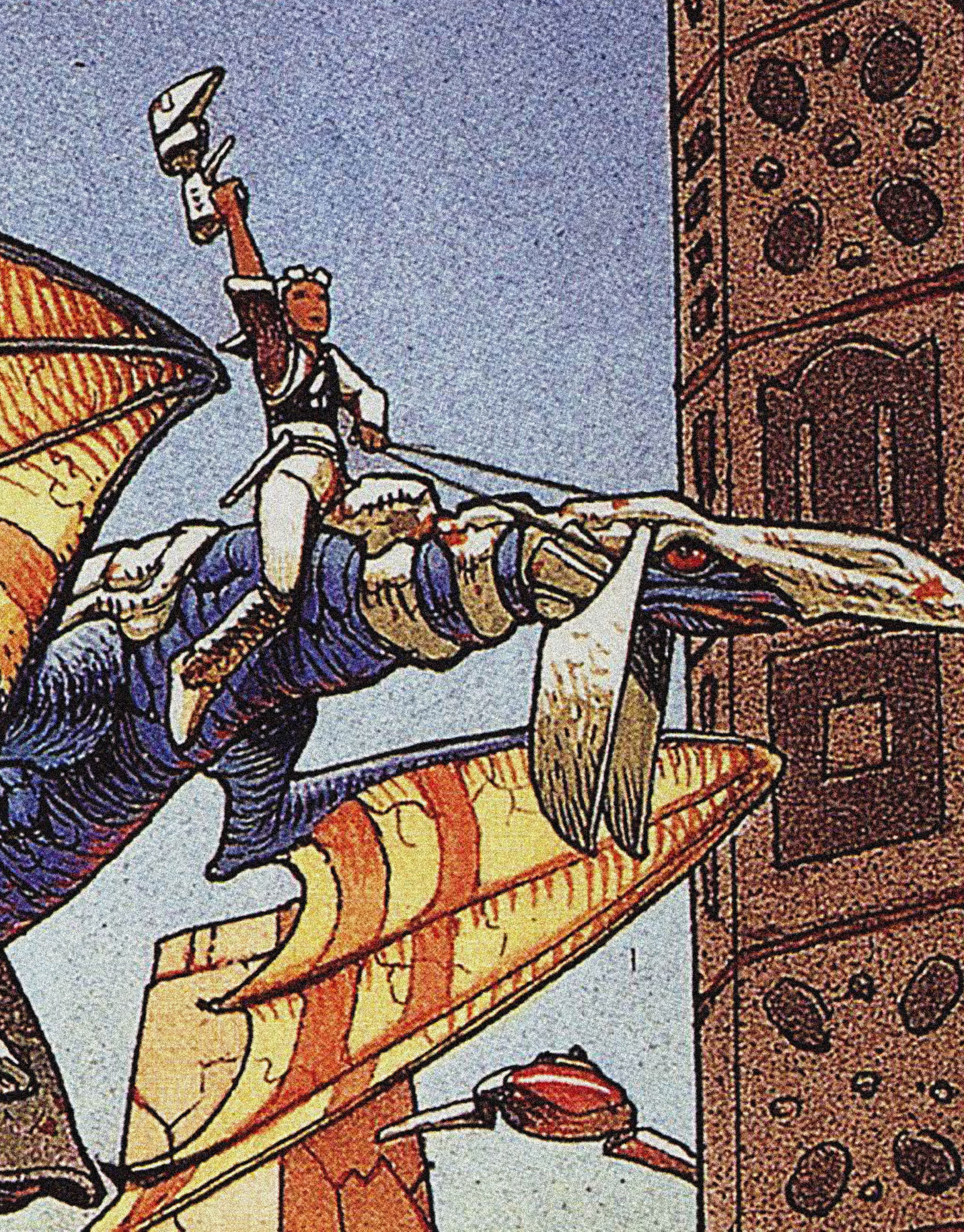
Destino. Una palabra que imprime unas connotaciones encontradas en nuestro subconsciente. Nos habla de algo inevitable, preestablecido; real como la vida misma. Todos tenemos un destino, desconocido pero tan cierto como seguro. Nos apresa a todos con un lazo tramposo; que lo mismo puede ser dulce, como el abrazo de un hombre a su hijo, como hiriente cual fauces del depredador sobre su presa. Si tan certero e ineludible es el destino... ¿Por qué elegir la lucha? ¿Por qué esforzarse en la búsqueda de nuevos caminos, encontrar un lugar en el mundo... prosperar? ¿Por qué no abandonarse a tan cruel certeza si a fuego está marcada en nuestro camino?

La saga que hoy nos ocupa ofrece una respuesta firme y clara. Los destinos se forjan. Puede que haya cierta "predisposición a..." —y los juegos inciden repetidamente en este axioma— pero, por muy determinado que esté tu destino, sólo podrás alcanzarlo a través de la acción, la lucha y la firme convicción en tus propios ideales. En 'Panzer Dragoon', tú eres el destino. Literalmente. Así que más te vale llevar a sus héroes a buen puerto.

LA IDEA ORIGINAL

La franquicia 'Panzer Dragoon' siempre tuvo el destino como tema principal. Resulta curioso de qué manera la trayectoria de la saga siempre fue de la mano de la consola que la vio nacer, desde el glorioso principio hasta el injusto final. Sega Saturn nacería casi con el primer 'Panzer Dragoon' bajo el brazo, ya que llegaría —habiendo sido inevitablemente retrasado— tan sólo unos meses después de su lanzamiento en noviembre de 1994, y acabaría lanzando un ataque de último estertor contra Sony con 'Panzer Dragoon Saga' en 1998, siendo además uno de los últimos juegos de Saturn en salir de Japón. Aunque aún aparecería una entrega más de la franquicia para Xbox, es innegable que el destino de 'Panzer Dragoon' siempre estuvo ligado al de Sega Saturn.

La idea original para el primer título surgiría de un *brainstorming* lanzado por Sega entre sus



Un nombre muy alemán

En una etapa primigenia del desarrollo, el nombre del título iba a ser sencillamente 'Armored Dragon', haciendo referencia a que el juego trataba sobre un dragón acorazado enfrentándose a un puñado de enemigos en una suerte de batalla campal. Sin embargo, a Futatsugi le pareció que el nombre no tenía suficiente gancho. Era demasiado simple, demasiado descriptivo y poco atractivo. Tras devanarse los sesos durante largas sesiones de mirarse las caras muy callados y seriotes, se empezó a experimentar con la traducción del mismo concepto a otros idiomas y, finalmente, contra todo pronóstico, ganaría el alemán. Al menos no ganó el castellano, que aquí hubiera sonado extrañísimo ('Dragón acorazado'). Incluso el II de 'Panzer Dragoon II' está en alemán (zwei). Habría estado genial que lo adaptaran por regiones. Yo lo habría conocido como 'Drac acorassat'. Oye... pues no está mal... Igual en euskera habría sido 'Dragón a pecho pelao'.

equipos y empleados. El jovencísimo Yukio Futatsugi tuvo la idea de darle una vuelta de tuerca al género *on-rail shooter*. La idea de Futatsugi era la de utilizar el desarrollo propio del género, potenciándolo con la posibilidad de recibir ataques enemigos en un radio de 360 grados. 'Panzer Dragoon' es, a grandes rasgos, un *on-rail shooter* de la vieja escuela en el que podemos girar la cámara para defendernos de los envites enemigos antes de que lleguen a alcanzar nuestra posición, siempre central en pantalla. Su idea trascendió, y a pesar de llevar tan solo dos años trabajando para Sega, se le puso al mando del recientemente inaugurado Team Andromeda. Junto con Manabu Kusunoki como director de arte, crearían una de las sagas que más hondo ha calado entre todos aquellos aficionados que han tenido el placer de probarla.

Desde el principio se buscó la creación de un arcade *de navecitas* enteramente orientado a la jugabilidad, al estilo de 'After Burner' o 'Space Harrier', pero aprovechando las capacidades 3D de Saturn. En una fase posterior del desarrollo, se pensó que sería una buena idea dotar al juego de un protagonista vivo, para poder mostrar animaciones más reales y lograr mayor impacto visual, por lo que se optó porque finalmente fuera un dragón.

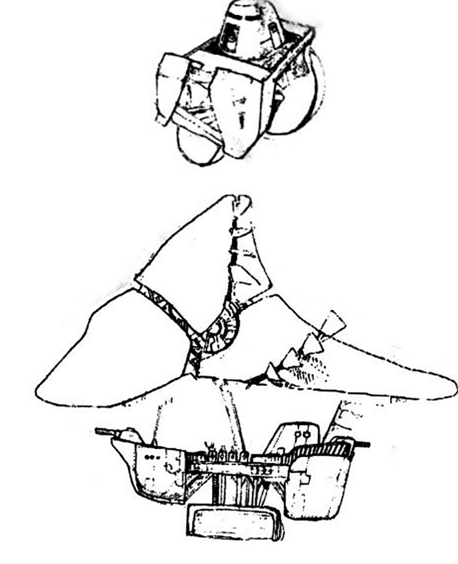
El siguiente paso sería crear un mundo con una personalidad propia donde ubicar la acción. A pesar de su orientación arcade, se puso mucho énfasis en darle al juego un mundo de posapocalíptica fantasía, maravilloso y especial. Todo parece indicar que la mayor de las inspiraciones de Kusunoki fue la obra del conocido artista francés Moebius, del cual era un entregado fan, especialmente la saga de historietas 'Arzach', aunque sería injusto menospreciar la evidente inspiración en algunas obras del manga y el anime de la época, como por ejemplo 'Nausicaa del valle del viento' de Hayao Miyazaki.

EL MUNDO DE PANZER DRAGOON

El de 'Panzer Dragoon' es un mundo arrasado y consumido, que conserva tan sólo retazos de su antigua belleza; una belleza que un día fue exuberante y bohemia. Antiguos templos hoy sumergidos en la arena debían de ofrecer su insinuante silueta troquelada sobre la Luna, resistiendo el ululante viento del desierto y albergando en su interior civilizaciones tan desconocidas como intrigantes. El mundo de 'Panzer Dragoon' despierta sensaciones en el jugador, que se siente una parte pequeña e insignificante dentro de algo mucho mayor, profundamente

desconocido. Recuerdo haber sentido algo similar en mi primera visita a Egipto, al rodearme de las imponentes columnas de la sala hipóstila, en el complejo de templos de Karnak.

Se trata de un mundo que mezcla lo antiguo y lo nuevo, a menudo invirtiendo sus connotaciones. Alberga criaturas e ingenios mecánicos procedentes de una era anterior, que sin embargo contaba con una tecnología muchísimo más avanzada que la actual. Los antiguos utilizaron ingeniería biogenética, por lo que las civilizaciones posteriores se nutrieron de huesos, exoesqueletos y todo tipo de partes de los monstruos que aquellos pueblos primigenios habían tenido a bien crear para construir viviendas, aldeas, ciudades e incluso flotas de asalto. Los dirigentes de los diferentes países pronto se darían cuenta de que algunos de los ingenios de aquella tecnología tenían un poder descomunal. Fue entonces cuando empezaron a utilizarlos para tratar de intimidar a los demás, en cierta suerte de *guerra fría* que acabaría con los diferentes países hasta que, a base de anexionar y someter, un gran Imperio fue forjado.

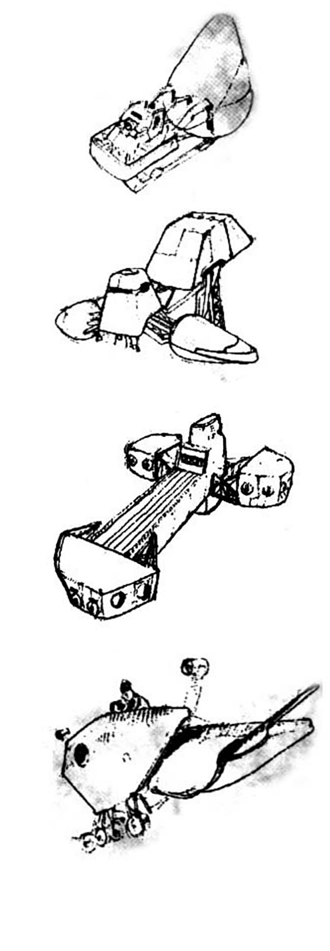


PANZER DRAGOON, INICIANDO EL MITO

No le dejes volver a la torre… Mi dragón conoce el camino.

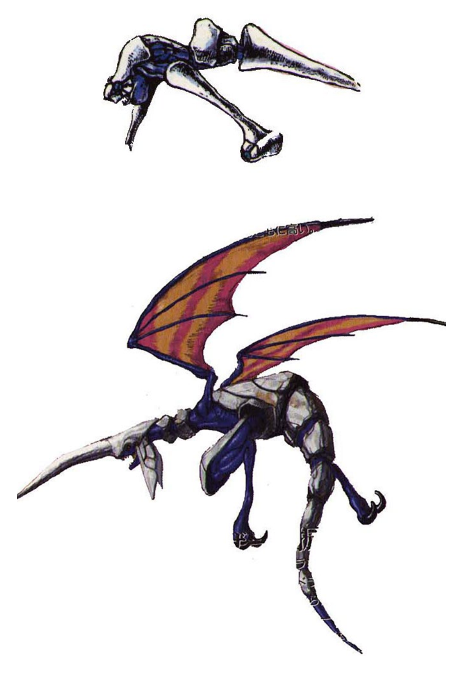
El primer 'Panzer Dragoon' nos pone en la piel de un joven cazador llamado Keil Fluge, que se encuentra en una expedición de caza cuando, persiguiendo a un monstruo, acaba adentrándose en unas antiguas ruinas. Dentro, será víctima del ataque de un extraño engendro biogenético que acabará acorralándole. Justo cuando está a punto de ser despiezado por el terrible monstruo, una enorme piedra cae del techo y aplasta al implacable depredador, al tiempo que dos enormes dragones acorazados montados por jinetes armados entran por el agujero resultante. Tras observar durante un rato la cruenta batalla entre las dos criaturas, uno de los dos jinetes será abatido, y Keil recibirá una visión del herido de muerte, implorándole que evite a toda costa que el malvado dragón y su jinete lleguen a una torre perdida en mitad de un desierto. El dragón conoce el camino. El destino espera.

El desarrollo de 'Panzer Dragoon' fue muy complicado. El proyecto siempre se planteó como un juego de salida para Sega Saturn, que sin embargo aún no contaba con sus especificaciones técnicas concretadas al cien por cien; por ello, en Team Andromeda tuvieron que trabajar contrarreloj, intentando llegar a la salida de la consola pero sin poder arriesgar demasiado con la carga de texturas, temiendo que la nueva consola de Sega no pudiera mover el









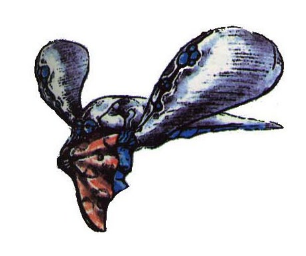
juego con fluidez. Es por ello que algunos de los niveles del juego tienen fondos menos trabajados que el resto, siendo éstos los primeros en programarse, mientras que otros cuentan con más mimo y esmero, ya que fueron realizados una vez el *hardware* de Saturn ya estaba cerrado. Finalmente el juego se retrasó hasta Marzo, cuatro meses después de la salida de una Saturn hambrienta de títulos de calidad.

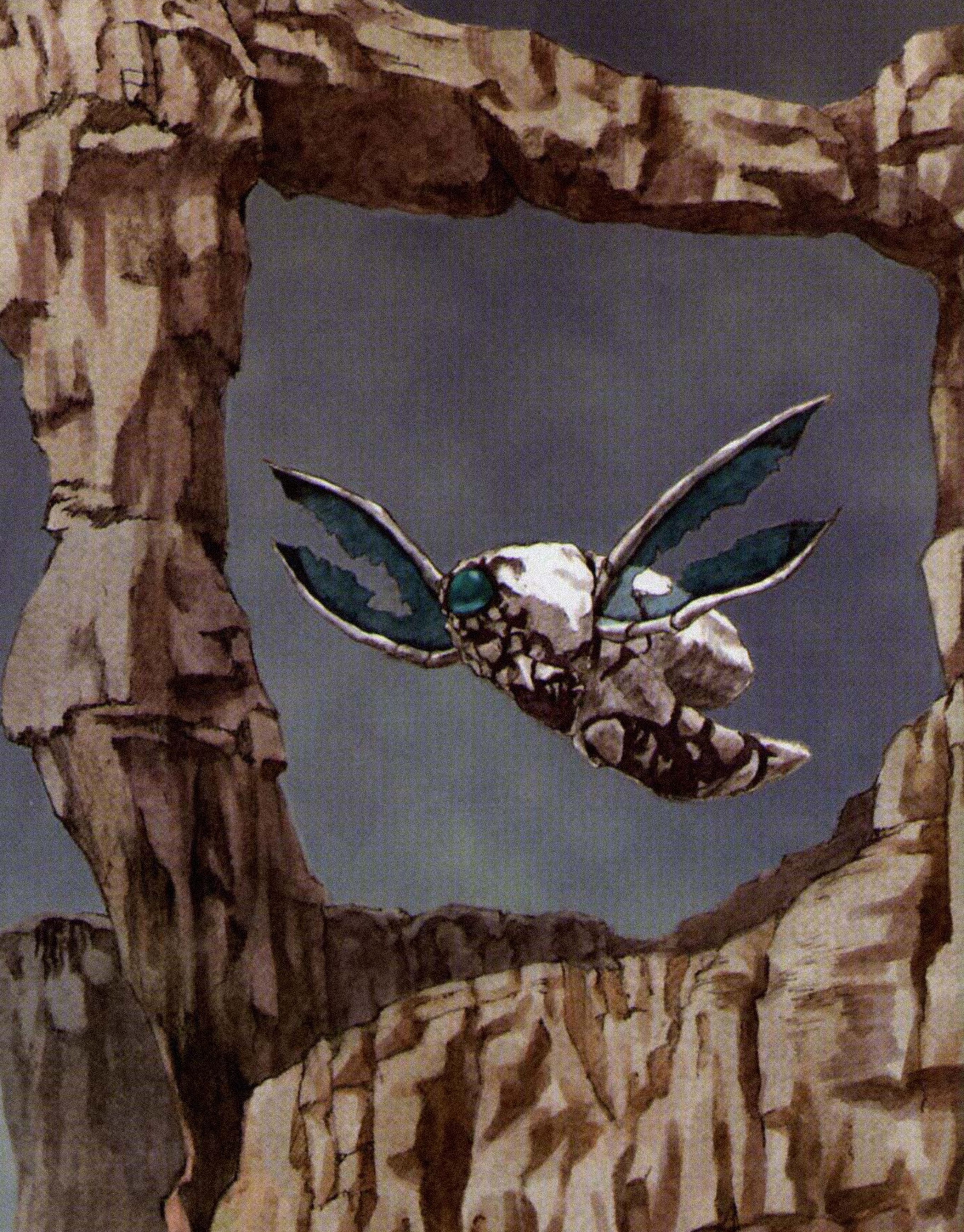
El catálogo inicial de Saturn habría tenido muchísimo más empaque de haber logrado contar con 'Panzer Dragoon' en su primer día. Sólo cuatro títulos formaban ese catálogo: 'Virtua Fighter', 'Daytona USA', 'Clockwork Knight' e 'International Victory Goal'. 'Panzer Dragoon' vino a aportar la dosis de originalidad y asombro necesarias para hacer despegar a Sega Saturn. Pasaron cuatro meses repletos de capturas, menciones a *la secuencia de introducción más cara de la historia*, vanos intentos de explicar su jugabilidad y alabanzas a su apartado artístico y sonoro. Y sólo entonces llegó.

Cuando uno introduce el disco de 'Panzer Dragoon' en su consola, puede notar desde el principio que se encuentra ante algo profundamente diferente. Se nota en las trompetas de su pantalla de título, en esa excelente melodía que surge tras esperar unos segundos y en la sutil belleza de las imágenes que inundan el televisor. Un ligero dragón moviéndose con suavidad entre las ruinas de una antigua ciudad hoy inundada, su jinete disparando a diestro y siniestro, poderosos láser manando de la garganta de la

Panzarés

El mundo de 'Panzer Dragoon' cuenta con tal grado de detalle que incluso llegó a crearse un idioma propio para acompañar a las secuencias animadas de la franquicia. Este idioma, que fue bautizado como panzarés, es una mezcla de varias lenguas existentes, siendo alemán, japonés y ruso las que cuentan con mayor peso. El panzarés llegó a utilizarse en todos los títulos de la franquicia, aunque choca especialmente en el caso de 'Panzer Dragoon Saga', ya que éste no contaba sólo con secuencias CGI, y ésto hacía que se produjera el extraño efecto de que los personajes hablaran en panzarés en las secuencias narrativas y en japonés durante las conversaciones normales con Edge.





alada sierpe. 'Panzer Dragoon' nos regala los oídos y los ojos, pero sin duda donde más brilla es en la jugabilidad. Cuando nos montamos en nuestro dragón, vislumbramos el horizonte y éste empieza a llenarse de bichos, lo único que cuenta es nuestra rapidez con el gatillo y el ímpetu láser de nuestra montura. La jugabilidad se apoya en dos núcleos principales. Por un lado tenemos que vigilar el radar situado en la parte superior derecha de la pantalla, donde podemos vislumbrar los enemigos que nos acechan y anticipar nuestros movimientos. Tan importante como nuestra puntería se antoja nuestra capacidad de ordenar prioridades. En 'Panzer Dragoon' pasamos tanto tiempo disparando como tomando decisiones, y lo mejor de todo es que ni siquiera nos damos cuenta. Tres cazas imperiales al norte, cinco monstruos alados en la cola. ¿Qué frente atacar primero? Los monstruos no son tan agresivos y, pasado un rato volando, los dejaremos atrás... El segundo núcleo jugable se apoya en las mecánicas propias del género, ligeramente potenciadas por el uso del láser. Nuestro dragón es capaz de disparar un láser que persigue a los enemigos; para utilizarlo, debemos dejar apretado el botón y mover la retícula sobre los puntos débiles del enemigo, que el láser localiza y fija; cuando soltamos el botón, se dispara el láser a cada uno de los puntos anteriormente fijados. Sin embargo, es la pistola de Keil la que es capaz de causar un daño mayor. Dominar 'Panzer Dragoon' requiere saber cómo utilizar cada uno de los dos armamentos, siendo generalmente lo más apropiado localizar puntos débiles con el láser y posteriormente utilizar la pistola para debilitarlos, especialmente en las batallas contra jefes, donde podemos apreciar en todo su esplendor cuán profunda y adictiva es la jugabilidad, que encuentra un frágil equilibrio entre la estrategia y el frenetismo. Su dificultad siempre garantizó un enorme reto, lo que resultaba en un sensible incremento en la duración del título.

Por desgracia, las ventas no acompañaron del todo. Aunque la crítica acogería de manera excelente las virtudes de 'Panzer Dragoon' y siempre valoró muy positivamente su manera de renovar el género, las ventas fueron bastante discretas para lo esperado y, aunque a día de hoy sigue siendo considerado un juego de culto, no podemos hablar de un éxito comercial.

PANZER DRAGOON II: ZWEI, ORIGEN Y CONSOLIDACIÓN

Yo nunca quise romper el código... Sencillamente... No pude matarle.

A PESAR DEL ENORME II que podemos ver en su portada, 'Panzer Dragoon II: Zwei' es una precuela al primer título de la franquicia. En él se nos cuenta la mística historia de Lagi, el dragón primigenio que nació para ejecutar la profecía. Jean-Luc Lundi, el nuevo jinete de esta entrega, es vigilante en una supersticiosa aldea en la que utilizan un tipo de monstruo llamado coolia como montura y bestia para trabajar el campo. Según la leyenda, los coolias que nacen con un extraño brillo verde en la garganta son mutantes que deben ser sacrificados. El nuevo coolia de Lundi nace con el extraño brillo verde, pero ¡es que además tiene unas pequeñas alas! Lundi se encariña con el pequeño bichejo y le da un nombre, Lagi, que acabará siendo el primer dragón de la franquicia; el verdadero encargado de poner en su sitio a un imperio anterior al del primer juego, primera muestra de que la trama de la saga siempre fue cíclica. Cada cierto tiempo, un nuevo imperio se erige entre los demás reinos, gracias a la fuerza de la tecnología de los antiguos. Y es entonces cuando el destino ata a un dragón y un jinete para restaurar la calma y el equilibrio, haciendo frente a los malvados que sólo ansían el poder y la destrucción.

Para la segunda entrega, en Team Andromeda pudieron disponer de algo más de tiempo. A nivel no-argumental, lo cierto es



Panzer Dragoon Mini

Como toda saga que se precie, 'Panzer Dragoon' también cuenta con su oveja negra. En este caso llegaría para la portátil de Sega, esa que engullía pilas y causaba dolores de espalda si la sujetabas durante más de una hora sin descansar. 'Panzer Dragoon Mini', que así se llamó este ultraje, era una reinterpretación del primer título de la franquicia, añadiendo algunas habilidades de 'Zwei', y nos ponía al control de un dragón sin jinete, que debía aniquilar a todos los enemigos que le salían al paso para poder avanzar de nivel. Alternaba perspectiva horizontal y vertical, y tiene el dudoso honor de ser una de las experiencias más dolorosas de probar en Game Gear. De verdad, ver para creer. No se lo aconsejo ni a mi peor enemigo.

que podría verse como una mera reinterpretación de la primera entrega en escenarios nuevos. A pesar de lanzarse tan solo un año después, lo cierto es que 'Panzer Dragoon II: Zwei' es un juego muchísimo más trabajado a nivel técnico, sin lugar a dudas por haber podido contar desde el principio con las especificaciones técnicas finales del hardware al que iba a ser destinado. Realmente se nota que el primero fue lanzado con prisas, necesitada como estaba Saturn de títulos de calidad. Probablemente si preguntáramos al Team Andromeda sobre cómo habría querido hacer debutar a la franquicia, responderían que con 'Panzer Dragoon II: Zwei', ya que es, a todas luces un juego mucho mejor acabado, más medido y trabajado; tal vez fuera por eso por lo que decidieron que la segunda entrega sería realmente una precuela.

Dentro del siempre limitado éxito de Saturn, 'Zwei' llegaba en un dulce momento. Con gran parte de las grandes joyas de la consola en el mercado, Saturn ya disponía de un catálogo con empaque, y entre la competencia no abundaban los juegos de su género, por lo que rápidamente se convirtió en uno de los deseados por gran parte de los jugadores. Aunque el título no contó con una campaña tan mediática como la primera entrega, muchos de los poseedores de Saturn habrían dado una oreja por hacerse con él lo antes posible.

'Zwei' mantiene la base jugable del primer título sorprendentemente intacta. Sin embargo, tildarlo de continuista



se me antoja tremendamente injusto, especialmente habida cuenta de las prisas que se le metieron al equipo para lanzar la primera de las entregas. Aún con todo, 'Panzer Dragoon II: Zwei' introduce un par de conceptos novedosos e inteligentes, que le hacen muchísimo bien al desarrollo, aunque no sean suficientes para redefinir la experiencia. En esta segunda entrega, disponemos de varios caminos diferentes para que Lundi guíe a Lagi a través de ellos. En general, en cada nivel podemos elegir entre dos rutas diferentes, la A y la B; cada una de ellas nos enfrentará a diferentes enemigos y, al final de cada nivel, recibiremos una puntuación en base a cómo lo hemos hecho y la ruta elegida. Las puntuaciones más altas harán evolucionar nuestro dragón de maneras diferentes, pudiendo conseguir diferentes tipos de sierpe en función de los caminos elegidos y nuestro acierto y habilidad en el propio juego. Se trata de dos novedades que aportan variedad y posibilidad de elección y, aunque al final se trata de lo mismo que en la primera entrega, la limitada capacidad de decisión y el ver mutar a nuestro dragón son pequeños detallitos que acabamos agradeciendo mucho.

La crítica no dudó en encumbrar a 'Zwei' como un digno sucesor del brillante camino que había iniciado la primera entrega. Los añadidos al sistema fueron en general muy bien recibidos y, además, el juego alcanzó niveles inauditos en lo técnico, logrando en Saturn algo que jamás habíamos visto a un año desde el

Ese momento de comunión...

El viento sopla de oriente, llevando consigo polvo y cenizas que aún huelen a hogar. El rítmico galopar de unas ancas grandes y fuertes, poderosas, me balancea con un arriba y abajo atolondrado, liberado del ansia de una fútil espera. Siento algo diferente en la presencia de Lagi. Piensa que no le veo, pero noto cómo balancea ligeramente las alas. Oigo las explosiones de los tres cazas abatidos a mis espaldas, vuelvo la vista al frente y una oleada de calor me invade. Lagi galopa como loco hacia un precipicio. Miro de reojo sus plegadas alas, pequeñas y endebles. Pero algo en mi interior me dice, tras el susto inicial, que no hay nada que temer. Me agarro fuerte a Lagi y pego mi cabeza a su cruz. Siento su acompasada respiración, suave, tranquila. Miro al frente y entonces sucede. Lagi extiende unas maravillosas alas rosadas con un solo movimiento, y sencillamente permanece ahí, en el aire. Con la grácil suavidad del que ha nacido para ello. Bate las alas con suavidad, al tiempo que vira un poco a la izquierda. Noto una corriente de aire caliente que nos eleva ligeramente. Siento un cosquilleo en mi estómago. Es el orgullo. Lagi es mi coolia, el especial, y ahora sé que juntos lograremos lo imposible.

lanzamiento. El mayor error de ‘Panzer Dragoon II: Zwei’ probablemente fuera la reducción en la dificultad, que resultaba en un juego corto que reducía su reto y rejugabilidad, aún a pesar de la variedad de caminos. Probablemente la idea de Sega fuera la de llegar a más gente a través de una dificultad más reducida.

PANZER DRAGOON SAGA, EXPANDIENDO TERRITORIOS

“Pero del poder nació la ambición... y de la ambición, la guerra.”

Edge es un guardia de seguridad en el complejo de excavación de unas ruinas antiguas. Contratado por el Imperio, su única aspiración es la de recibir los ingresos suficientes para vivir con dignidad. Todo eso cambia cuando, tras el ataque de un monstruo del tipo más puro, se descubre a una muchacha misteriosa incrustada en un yacimiento de la antigüedad. Edge logra alejar la amenaza del monstruo y se dirige hacia la superficie con su capitán —que siempre fue como un padre para él— herido de gravedad. Al llegar a la superficie, se encuentran con los hombres de Craymen, un influyente general del Imperio que hace acto de presencia en su excavación sólo para arrebatarles a Azel, la misteriosa muchacha de la antigüedad, y asesinar al capitán de Edge en el proceso. Para evitar testigos incómodos, lanzan a Edge a un abismo dentro de las propias ruinas, pero el cabezota sobrevive a la caída, y será allí donde conocerá a un dragón amistoso junto al que iniciará una aventura en pos de la venganza. Una aventura que será decisiva para toda la humanidad.

‘Panzer Dragoon Saga’ supuso una auténtica sorpresa para los aficionados a la franquicia, que verían cómo ésta llegaba a cambiar radicalmente de género. El desarrollo de ‘Panzer Dragoon Saga’ comenzó justo tras el relativo éxito de la primera entrega. El Team Andromeda sería entonces dividido en dos subequipos, uno de los cuales se hizo cargo de ‘Zwei’, mientras que el más numeroso de los dos afrontaría de la titánica tarea de elaborar un RPG basado en el universo de la franquicia, un encargo que llegaría desde la mismísima dirección de Sega. Esta parte del equipo contó con todos los recursos y mimo de la tokiota, y no se les metió nada de prisa con el proyecto, por lo que no sería hasta 1998 que el juego llegara a las estanterías.

La espera fue dura... dura de verdad para los usuarios de Saturn. Apenas sin lanzamientos, cada mes se nos hizo un año, esperando que por fin llegara el juego que tantísimo tiempo habíamos esperado. Aquél que para mí fue un regalo de cumpleaños inolvidable. A día de hoy es una auténtica pieza de coleccionista, que alcanza precios muy locos en cualquier subasta de internet. Seguramente sea

Di no al Action Replay Pro

No conozco a nadie que tuviera Saturn en los 90 y no contara con uno de estos graciosos aparatitos. El Action Replay Pro era un cartucho que nos permitía almacenar nuestras partidas guardadas, jugar a juegos de importación y cargar copias de seguridad con mayor facilidad. Incluso algunos modelos contaban con la expansión de memoria de apoyo de 1MB o 4MB incorportada. ‘Panzer Dragoon Saga’ dijo, sencillamente, NO. Se trata del único juego de la plataforma que se las ingenia para detectar si tienes el cartucho insertado, en cuyo caso te pide educadamente que lo retires, ya que no es un hardware licenciado por Sega. Esto es algo que fastidia mucho debido a la enorme importancia del cartucho, pero en su época no quedaba otra que quitarlo. Hoy en día bastaría con incluir el código correspondiente en el Action Replay y podríamos jugar perfectamente, pero entonces no era tan fácil contar con conexión a internet para averiguar dicho código y, además, creo que incluso contando con ella habría sido imposible encontrarlo.

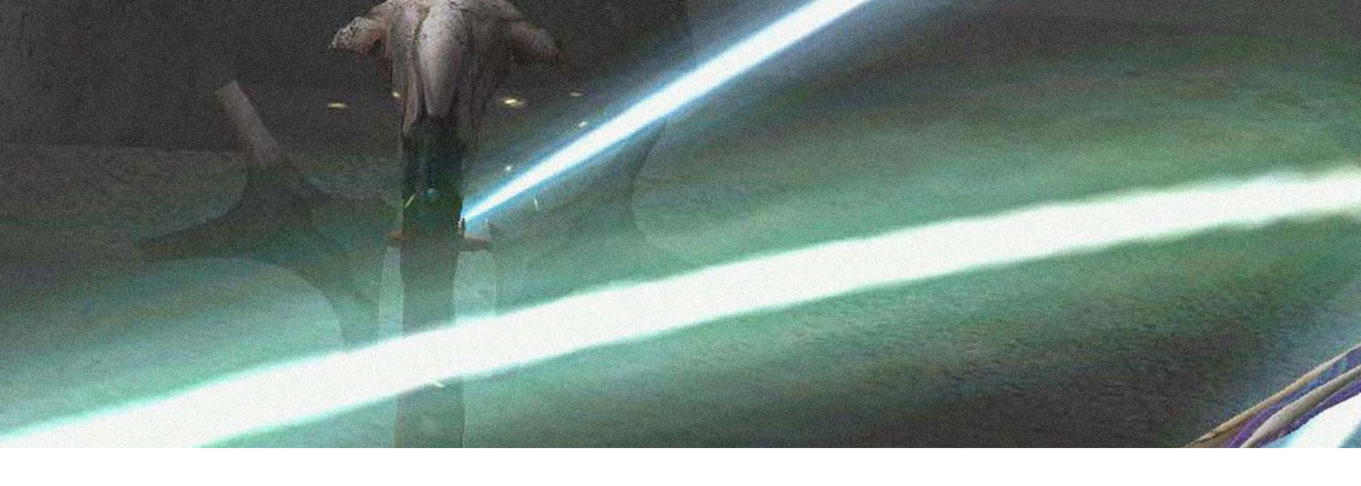




la pieza más preciada de mi colección, y además un juego a la altura de su leyenda.

'Azel: Panzer Dragoon RPG', que así se llamó el título en Japón, contaba con la difícil tarea de traspasar la esencia de una franquicia *on-rail shooter* a un género radicalmente opuesto, en el que siempre primó la estrategia y la dedicación por encima de la acción desenfrenada y la habilidad. Y lo logró con méritos. A las medianamente aburridas secciones de exploración, bastante ligeras y repetitivas, se le unían los contados momentos de manejar a Edge a pie, explorando aldeas y ciudades, empapándose de la cultura y tradiciones locales, charlando con los nativos, tratando siempre de averiguar el camino seguido por la flota de Craymen. Pero si hay un punto donde 'Saga' apoya el eje de toda su jugabilidad es en los divertidísimos y aleatorios combates, que son básicamente como los de cualquier otro RPG, con su barra de tiempo, sus habilidades y sus armas, pero con la baza del movimiento. Es aquí donde más se aprecia el paralelismo con el resto de la saga. Si en el resto de capítulos el mundo de juego giraba en torno a nosotros al rotar la cámara, en 'Saga' somos nosotros los que debemos movernos durante los combates, rodeando a los enemigos y tratando de encontrar sus puntos débiles... al tiempo que evitamos sus más poderosos envites.
Los enemigos también pueden moverse a nuestro alrededor, tratando siempre de ponernos en la zona más ventajosa para sus ataques (marcada como zona de peligro en rojo) y nuestra misión será la de intentar mantenernos el mayor tiempo posible dentro de la zona segura (zona verde), donde los ataques de nuestros enemigos no pueden alcanzarnos. Este sistema de movimiento acaba dejándonos unos combates profundamente tácticos, lo que unido a una interfaz ágil, la posibilidad de cambiar entre diferentes tipos de dragón —ataque, magia, fuerza y agilidad— y la nunca suficientemente agradecida posibilidad de utilizar un solo botón para decidir si usar pistola o láser convierte a 'Panzer Dragoon Saga' en un título RPG con uno de los sistemas de combate más robustos y efectivos que me he tirado a la cara.

Mayor virtud todavía si la trama acompaña, como es el caso. Se trata de una historia que toca de verdad el corazón a través de temas muy humanos,



como la venganza, y muy trascendentales, como el destino, pero siempre desde una perspectiva profundamente espiritual e intimista. Esta trama cuenta con importantes retazos escondidos en reportes, libros e incluso litografías a lo largo y ancho de todo el título. Si la historia ya es de por sí preciosa, estas *pequeñas lecturas* logran completarla a la perfección, al tiempo que sirven de nexo entre los diferentes juegos de la franquicia; vale la pena poner énfasis en la búsqueda de estos textos, porque sin ellos no comprenderemos la enorme relación que guarda 'Panzer Dragoon Saga' con el resto de la serie.

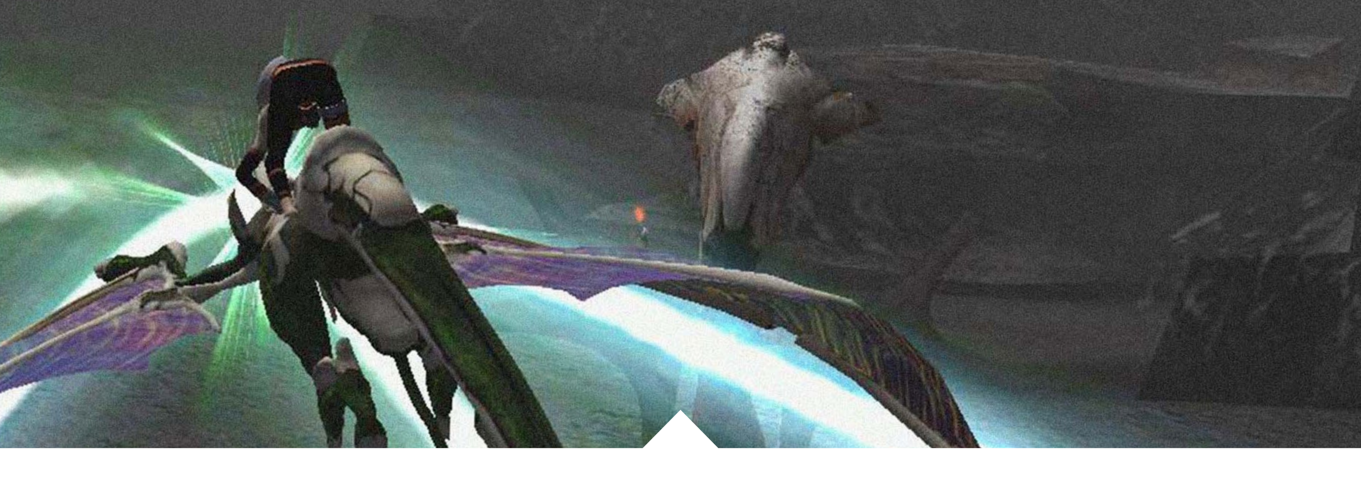
Las poquísimas unidades que llegaron a ponerse a la venta en Estados Unidos y Europa se vendieron enseguida, pero fueron tan pocas que podríamos hablar del primer juego que se agota de salida y es un fracaso en ventas. Lo importante de 'Panzer Dragoon Saga' es cómo todos los usuarios de Saturn se volcaron con él, al margen de una crítica especializada que siempre le trató fenomenal. A menudo me gusta pensar que aquél fue el último homenaje que le di a mi consola favorita, porque estamos hablando sin lugar a dudas del mejor título de Saturn con diferencia.

PANZER DRAGOON ORTA, LIBERACIÓN Y DESTINO

Encadenada. ¿Cuánto tiempo ha pasado desde que ha sido liberada de esta oscura prisión?

El Imperio ha logrado evolucionar tanto su investigación de las tecnologías de la antigüedad, que incluso ha llegado a desarrollar sus propios prototipos de monstruos, los llamados "dragonmare", auténticas armas biológicas de increíble poder con los que han logrado someter a todos aquellos pueblos que, caída tras caída, parece que por fin levantan cabeza. Orta, una joven muchacha que ha pasado toda su vida encerrada en una torre, debe permanecer a salvo del Imperio y sus "dragonmare". Justo en el momento en que la encuentran, un dragón diferente, con un aura especial, la encuentra y la rescata. Una mirada entre la alada sierpe y la chica bastan: Orta sube al dragón y ambos escapan al vuelo, con dos "dragonmare" persiguiéndolos. Esta misión de escapada supondrá la única posibilidad de acabar con un nuevo Imperio que parece haber tomado ejemplo de los anteriores y anticipado los acontecimientos.

El Team Andromeda había sido disuelto en 1998, tras el lanzamiento de 'Panzer Dragoon Saga'. Sin embargo, gran parte de sus integrantes se habían juntado con otros desarrolladores durante la creación del estudio Smilebit, que finalmente sería el encargado de ejecutar el último 'Panzer Dragoon'. Para entonces, Sega se había convertido ya en una *third party* y, probablemente debido a que Microsoft se encargó de gran parte del



hardware de Dreamcast, Sega tenía buena relación con la compañía americana, aunque para el aficionado aún resultaba muy extraño ver ciertos títulos de Sega en consolas de su —hasta entonces— competencia. En mi caso, el primero que me picó fue probablemente 'Panzer Dragoon Orta', que acabaría saliendo, con la herida reciente, en 2002 (2003 en Europa) y para Xbox.

'Panzer Dragoon Orta' se convirtió en uno de los juegos más esperados de la primera Xbox. Dreamcast ya sólo nos daba algo para rejugar, Playstation 2 llegaba pisando cada vez más fuerte y Nintendo... pues bueno... hacía sus cosas de Nintendo, así que era importante posicionarse con una exclusiva de auténtico lujo. Creo que la intención de Xbox con esta exclusiva era la de decir a los aficionados de Sega: «¡Ey chicos, mirad lo que os traigo! ¿Os gusta? ¡Compraos una Xbox!»

Objetivamente hablando, nos encontramos con el mejor 'Panzer Dragoon' de todos los *on-rail shooter*. Aunque mantiene inalterada la esencia de su clásica jugabilidad, 'Orta' introduce una serie de novedades adaptadas de 'Saga' que logran llevar a la excelencia la jugabilidad propia de la franquicia. Como cambio más importante, podemos ahora llevar a cabo *movimientos* hacia el frente y hacia atrás de la pantalla. Podemos pegar un frenazo con nuestro dragón, de manera que dispongamos de más tiempo para esquivar un ataque enemigo, o por el contrario lanzarnos de frente en un rápido acelerón para tratar de esquivar los disparos enemigos antes de que nos alcancen. Pero donde más nos servirán estas nuevas habilidades de nuestro dragón será sin duda en los jefes, ya que nos van a ayudar a posicionarnos: de igual manera que en 'Saga' debíamos jugar con nuestra ubicación, en 'Panzer Dragoon Orta' vamos a poder movernos a través de estos acelerones y frenazos alrededor del enemigo, y no sólo girar la cámara a nuestro alrededor como en el resto de los títulos *on-rail shooter* de la serie. Pero si este añadido logra incrementar la estrategia durante las batallas contra jefes, la implementación del modo de cambio de dragón —heredada de 'Panzer Dragoon Saga'— supone un gran acierto que le aporta al título frescura y profundidad a partes iguales. Disponemos de tres tipos de dragón diferentes: el fuerte, el ágil y el acorazado, de manera que elegir en función de las situaciones hará que podamos afrontarlas con mayor soltura. Quizá el punto débil del juego fuera su duración, aunque de verdad podemos afirmar sin temor a equivocarnos que aquéllos que se quejen de eso serán los mismos que lo jueguen en fácil: completar 'Orta' en modo de dificultad 'Normal' es una auténtica proeza sólo al alcance de los jugadores más avezados.

'Panzer Dragoon Orta' fue acogido de manera espectacular, aunque no lograra ser un éxito en ventas, como ya venía siendo habitual en la franquicia. La crítica especializada premió al título con algunas de las más altas valoraciones, alabando muchísimo la manera en que la franquicia había logrado situarse con 'Orta' en lo más alto de un género donde la innovación parecía muy difícil hacía no tantos años.

EL ARTE DE PANZER DRAGOON

No puede negarse que la franquicia 'Panzer Dragoon' cuenta con un apartado artístico maravilloso; pero es que, al margen del enorme trabajo de los diseñadores, hay que decir que el mundo ideado es fantástico para lucirse, aunque tampoco sería de justicia no señalar que el propio mundo cuenta con muchísimas similitudes con el representado en 'Arzach', de Moebius.

Jean Giraud "Moebius" (Francia, 1938-2012), como uno de los historietistas e ilustradores más importantes del siglo XX, experimentó con grafismo, narrativa, representación y color, llegando a crear un estilo propio y personal, una oda a la creatividad y la excelencia en el tratamiento del espacio, el detalle... la armonía. Un estilo cuya evidente influencia resulta irremediablemente reconocible en el apartado artístico de la serie 'Panzer Dragoon'.

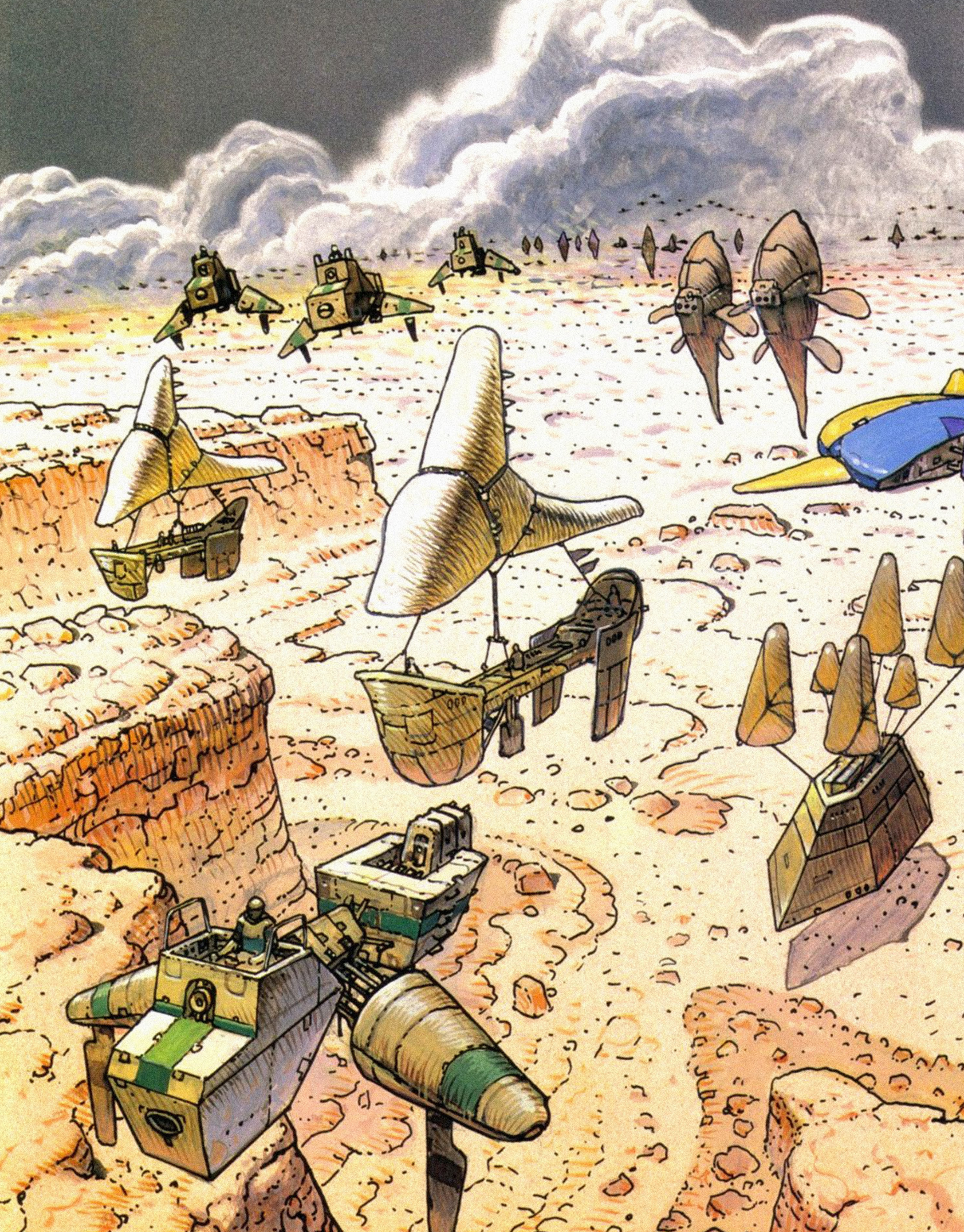
Y eso que el papel de Moebius fue, con todo, realmente somero. El equipo de diseño del primer 'Panzer Dragoon', capitaneado por Manabu Kusunoki, se encargó de enviar todos los diseños del dragón y de los jefes de cada fase a Moebius. El enorme talento del francés enseguida captó la idea —que siempre fue muy similar a la suya con Arzach— por lo que no le costó gran trabajo elaborar la portada japonesa del primer título de la serie.

La labor del equipo artístico de la serie 'Panzer Dragoon' siempre tuvo una mina de recursos creativos disponibles. El mundo era tan rico como exuberante y exótico. Las antiguas tecnologías inspiraban reciclaje y pragmatismo: todo lo antiguo puede tener un nuevo uso en el nuevo mundo que estamos construyendo. De ahí que el equipo artístico pudiera idear un montón de nueva tecnología muy original, inspirada en diseños antiguos, basados en huesos y fragmentos de monstruos biogenéticos de la antigüedad, tanto para armamento o flotas de asalto como para las propias aldeas e incluso ingenios mecánicos y jefes varios.

Uno de los aspectos más celebrados del apartado artístico es sin duda el magnífico diseño de los dragones, que huyendo de la concepción tradicional de mitologías occidentales, apuesta por unos dragones ligeros y estilizados pero cargados con enormes placas de exoesqueleto, lo que les hace parecer extraños híbridos entre reptil e insecto. El dragón protagonista, en concreto, parece a todas luces una libélula, una impresión reforzada además por la suavidad y ligereza de sus movimientos.

UN ETERNO CICLO VITAL

La serie 'Panzer Dragoon', decíamos al principio, está enteramente ligada al concepto de destino. Sin embargo, es probable que para el lector profano, que aún no se ha adentrado en la saga, esta afirmación le pueda parecer parca, algo dejada y poco desarrollada. La serie nos habla de un ciclo sin final, en el que cada X número de años, un Imperio invasor se alza gracias al descubrimiento y explotación de la tecnología de los antiguos. El alzamiento de este Imperio será causa de un terrible daño a los pueblos y tribus vecinos, que verán cómo paulatinamente se quedan sin sus tierras y su riqueza. Todo hasta que el destino logra atar a hombre —o mujer— y bestia en una mística alianza, destinada a acabar con el dominio del Imperio y traer el equilibrio a las tierras circundantes, sólo para que dentro de unos años alguien vuelva a descubrir cierta





tecnología que permita a un nuevo Imperio surgir de la nada y volver a someter a los débiles a su antojo.

Pero… ¿y si los monstruos fueran la medida que tiene el propio mundo para medirlo todo? ¿Y si existiera una fuerza oculta que los manda para mantener a los humanos en cierto número de población concreta? Tal vez todo estuviera calculado y la aparición de un dragón predestinado sucediera sólo cuando todo se va de madre. 'Panzer Dragoon' es una franquicia que vive de la teoría de Gaia, acuñada por James Ephraim Lovelock en el 1969, y que indica que es la propia Tierra (Gaia) la que autorregula la vida en toda su superficie. 'Panzer Dragoon' toma de ella lo que le interesa, y para no caer en el *spoiler* sólo diremos que su trama tiene mucho que ver con el asunto, si bien es cierto que sólo aquellos que completen 'Panzer Dragoon Saga' con la mayoría de los informes ocultos podrán discernir tal relación.

PONIENDO MÚSICA A LA ACCIÓN

COMPUESTA POR DIFERENTES ARTISTAS a lo largo de la serie, la banda sonora de la saga 'Panzer Dragoon' se distingue por el empleo de la percusión y los numerosos instrumentos de viento, mezclados con algunos sonidos más electrónicos, en un intento de dar cierta idea del mestizaje entre cultura antigua y modernidad de la que hace gala todo el mundo de juego. Apuesta fuerte por la grandilocuencia y la variedad instrumental, así como por algunos coros en los momentos precisos, sin caer en lo excesivamente solemne.

El tema vocal principal de la franquicia, 'Sona Mi Areru Ec Sancitu', se estrenaría en 'Panzer Dragoon Saga', aunque volvería a aparecer en 'Orta', y se trata probablemente del tema más importante de la saga, con el permiso de otros igualmente grandiosos como 'Pure Blood Seed' o 'Atolm Dragon'. Otros temas míticos del resto de juegos de la franquicia serían 'The Village of Uru' para el primer 'Panzer Dragoon', o 'Lagi and Lundi' para 'Zwei'.



'Panzer Dragoon' es una de esas franquicias que se graban a fuego en el corazón. De alguna manera, logra conectar con el jugador a través de un lenguaje muy concreto, que juega a despertar los sentidos a través de imágenes y melodías. No se me malinterprete, no se trata sólo de una serie con un apartado artístico resultón y una banda sonora a la altura: 'Panzer Dragoon' es capaz de contentar de igual manera al jugador romántico y evocador, que disfruta sumergiéndose en los mundos de fantasía de los juegos que toca, llegando incluso a formarse una idea personal de ellos e imaginar motivaciones e historias propias; como al jugador ávido de épicas aventuras, maltrechos trances y exigentes retos, que disfruta cuando se ve contra las cuerdas y ha de idear nuevas maneras de enfrentarse a los peligros que le acechan.

Se trata, decididamente, de algo más. Es esa idea romántica grabada en el subconsciente colectivo. Cuando uno ve al jinete a lomos de su majestuoso dragón sobrevolando una frondosa selva puede notar el vínculo que hay entre ellos. Puede recordar al joven Atreyu cabalgando a Artax, salvajemente libres por la llanura, el horizonte y él fundidos en un precioso lienzo. Hablo de un ideal de libertad tan indómita que duele, que emancipa nuestras infantiles ansias de aventura y emoción, y sobretodo de la necesidad de compartirlas.

Y todo esto aderezado con el tema principal de la franquicia: el destino. Un destino, decíamos al principio, tan cierto como seguro, del que no se puede escapar, pero que ha de forjarse con tenacidad y audacia. Eso es lo que intentan todos los personajes principales de la saga, así como sus respectivos dragones. Su destino es salvar a la humanidad de los injustos y poderosos que buscan someterla. Pero en este último tramo del texto quiero ser muy sincero: a nosotros todo ese rollo de salvar a la humanidad nos da bastante igual; sin embargo, venderíamos nuestra alma al maligno por una eternidad de sobrevolar parajes viviendo esa mística unión con Lagi, sorteando trances y viviendo aventuras, despertando al niño que llevamos tan adentro de la única manera en la que aún podemos ser libres: soñando. ¿No es cierto?

Música, maestro

Debido a su naturaleza de on-rail shooter, excepto en 'Saga', la banda sonora pudo ser compuesta en base al diseño de niveles, por lo que los compositores tuvieron la tarea de medir los tiempos con los niveles ya acabados. Al moverse el dragón siempre a la misma velocidad, el juego podía garantizar que, al llegar a un determinado punto del mapeado del nivel, estaría sonando un determinado momento del tema de ese nivel, de manera que resultó tremendamente sencillo cuadrar una banda sonora que casara a la perfección con lo que se mostraba en pantalla, permitiendo momentos realmente logrados como aquél en el que Lagi alza el vuelo por primera vez, o algunos de las secuencias de 'Orta' como cuando, al salir de una garganta entre montañas, el escenario se abre y la música sube de tono, acompañando a la perfección y logrando una simbiosis perfecta con el desarrollo.



Muerte por arma blanca

por Israel Fernández



En la década de los '80, conocer la diferencia entre shaolin y ninja era algo tan cardinal como distinguir ahora una magdalena de un *muffin*. Los chavales dibujábamos shurikens y kunais sin atender en clase, y a nadie le impresionaban los eternos duelos a la luz de la luna de chinas en porretas, mercenarios ociosos con apetito de lobo y corporaciones milenarias derrocadas a golpe de katana, código de honor y bomba de humo. Éramos una generación preparada para la guerra contra Gamera, para vivir en el alcantarillado o invocar en mitad del recreo la fuerza de Pegaso sin miedo al ridículo. Un petarlo constante y sin dilación.

Los videojuegos, permeables a todo este cocido pero con una mirada tardía y supeditada a los sempiternos avances tecnológicos, replicaron ese regusto oriental (jugando en casa) en *coin-ops* de dispar factura técnica pero idéntica ausencia de prejuicios. Los montajes imposibles de Godfrey Ho, el *trash* hongkonés de vampiros y samuráis en un mismo plano, las historias de venganza de la Cannon... toda esa imaginería se destiló, frente a la oligarquía callejera de 'Street Fighter', conformando el andamiaje sobre el que se construyeron algunas joyas, menores o no, donde las armas blancas eran nuestra herramienta para vaciar la barra de vida del enemigo. Hemos querido reunir un puñado de arcades 1v1 y celebrar que, aunque el puño desnudo es cosa de hombres, el descalabro con un nunchaku es cosa de hombres mejores. ¿O alguien se ha olvidado de Bruce Lee?

Samurai Shodown (1993, SNK)

Empecemos por el principio. Digamos que por un lado crecían como setas una legión de clones más o menos fortuitos sobre 'Street Fighter II' y, en otro frente mucho más doméstico, imitadores de un 'Mortal Kombat' que dejó descolocado al más valiente. Aquellos actores digitalizados, en pleno boom del *full motion video*, despertaron un componente adictivo, un hipnotizante efecto entre realismo inhóspito y *cartoon* infantil. De éste segundo, gracias sus económicos desarrollos, saldrían al quite casi de manera simultánea el 'Time Killers' de Incredible Technologies, 'Blood Warrior' (Atop, 1993), y un sinfín de émulos que mezclaban la casquería con una moda en alza: las armas blancas. Bates con clavos, navajas, motosierras, cadenas electrificadas y algún que otro florete en simuladores de esgrima, un riquísimo corolario que apelaba directamente a la talla distópica y herrumbrosa que el cine llevaba década y media desdibujando. Por esas fechas, Kaneko andaba hibridando el uno contra uno con la tradición clásica del *beat 'em up* —los *power ups*, los jefes de nivel, etc—. 'Shogun Warriors' fue una de esas primeras piedras sobre este templo, pero no fue hasta la llegada del 'Samurai Shodown'



por parte de SNK cuando la moda oriental estalló en las recreativas.

Además de las espadas como recurso defensivo, 'Samurai Shodown' inyectaba una serie de ideas en el género, enriqueciéndolo: la barra POW a los pies de los luchadores, algo así como un medidor de rabia implementado en cientos de juegos posteriores; los especiales, ayudándose de mascotas tales como lobos o águilas, recurso que aprovecharía poco después 'Killer Instinct' mediante transformaciones; y el uso del zoom (heredado de 'Art of Fighting'), donde la acción se ralentizaba para dotar de mayor espectacularidad algunas secciones de los combates. En el Japón feudal de 1780, doce personajes bien diferenciados se curtieron el lomo sin miedo a las cicatrices sobre una escenografía especialmente colorida y salpicada de aroma *gore*. Pero, a diferencia de sus coetáneos, 'Samurai Shodown' sí tenía un guion elocuente, uno donde Haohmaru, el *ronin* protagonista acechado por la tragedia, recorría sobre el kabuki de su vida desde fondos emblemáticos como el Monte Fuji hasta solitarios campos de arroz o bambú, mientras todos nosotros entrábamos en la cabina del Neo-Geo para no salir. La saga se expandió con tentáculos diversos: animes, adaptaciones menores, cuatro secuelas oficiales y hasta un par de películas más o menos fieles a la mitología original. Que no os engañe esa reducción a volúmenes o antologías rezando *slogans* rancios: el primero quizá no sea el mejor, pero sí el más necesario.

Last Bronx (1996, Sega AM3)

Y del Japón postmedieval al Japón del futuro más inmediato, con bandas callejeras dándose estopa en los enclaves más populares de toda la metrópoli. Tras el éxito de 'Virtua Fighter' y su rudimentario 3D, uno de los equipos compuesto por los creativos más jóvenes (AM3) se puso a trabajar en algo ciertamente incómodo, de venganzas sádicas y corrupciones injustificadas. Como juego de lucha no parece gran cosa pero resulta curioso cómo, gracias su cuidada ambientación y atractivo elenco, fue el aguijón que picó a Sony para que pusiera todo su músculo en funcionamiento —'Bushido Blade', 'Dinasty Warriors', 'Evil Zone' y toda una ralea de exclusivos que al año siguiente aparecieron para PSX debido en parte a la facilidad para programar sobre su plataforma—. A decir verdad, 'Last Bronx' fue una respuesta lógica al golpe de efecto de 'Tekken 1&2', hoy por hoy tótems absolutos, pero el arcade de Sega lo superaba en todo: batallas fluidísimas a 60 Hz, combos brutales en varios sentidos y, sobre el resto, una jugabilidad divertida y asequible, con la única traba de una verticalidad prácticamente nula.

La razón por la que no estamos ante un producto mucho más popular y masivo



es evidente: su carácter, decididamente nipón frente a la contrapartida de Namco, con decenas de referencias a cadenas de alimentación, similar a otro gran descalabro económico de cuyo nombre no quiero acordarme. En 'Last Bronx' las batallas son cortas, razón por la que el público lo asoció a una falta de profundidad (cuando las monedas y la premura decidían el éxito), pero una vez descubiertos los contraataques rompiendo guardias y las sentencias con el arma —pudiendo acabar con el rival de uno o dos toques— se evidencia cuán equivocada estaba la masa. En cierta medida, 'Last Bronx' fue el juego que Yu Suzuki hubiese querido para acompañar al lanzamiento de Saturn, pero al no disponer de las herramientas adecuadas sacaron adelante el trabajo más sacrificado y rompecocos de su carrera, el que muchos años después confesaría también como su obra favorita: el citado 'Virtua Fighter'.

The Last Blade (1997, SNK)

Y volvemos a Neo-Geo. 'The Last Blade' era una vuelta a los orígenes iniciados por 'Samurai Shodown', una puesta a punto del mito del guerrero. De hecho, el título es una metáfora hacia esa época donde Japón se occidentalizaba y las armas de fuego sustituían a las katanas, donde los pocos hombres de leyenda que quedaban fueron vistos por la sociedad moderna poco menos que como *freaks* antisociales. El uniforme escolar y el traje de dos cuerpos ya no encajaban con la armadura Keiko, y muchos samuráis se vieron obligados a trabajar para mafias, hacer encargos turbios y hundir en sake cualquier férreo código de conducta. En los últimos años del periodo Edo, que trajeron la industrialización y el conocimiento extranjero a los mares amarillos, se inspira la obra de SNK, pero se atreve a dar un paso más allá: cada retablo, cada línea del escenario, son una obra de arte en sí misma, una cadencia de píxeles frente al final de otra era: la de las recreativas.

'The Last Blade' no sólo cuida esos fondos llenos de vida rural: las cargas de combate sirven como contrapunto para ilustrar con música de época un estanque de lotos, una luna llena o un bosque ignoto, para después volver al combate frenético, sin concesiones, exigente con cualquier jugador. Los ritmos están espléndidamente balanceados, y



ya elijas entre los modos Power o Speed, seas más de *parry* y *melee* que de cadena de combos, cada personaje ofrece suficientes opciones. Para la segunda parte desbalancearon la ecuación hacia un realismo más palmario: los grandes son más fuertes que los pequeños, como la vida misma, pero los pequeños pueden evitar ser siquiera alcanzados antes de desatar una lluvia de cuchillas. Sumen eso a la barra de ataques especiales llena, y el curso de las batallas será decidida mediante la destreza, no el aporreo aleatorio. El díptico que conforman estos dos juegos nunca apareció en primera plana, denostado por su propio público a favor del asentamiento del 3D —si bien todavía quedan *cabinets* operativos en recreativos japoneses—, pero, como los mismos creativos de SNK llegaron a decir, con 'The Last Blade' alcanzaron la perfección formal, esa fluidez natural en un ambiente cosmopolita y fresco del que muy pocos 1 vs 1 en 2D podían presumir.

Asura Blade: Sword of Dynasty (1999, Fuuki)

Frente a cualquier juego de lucha, la primera disyuntiva se presenta cuando toca elegir personaje. Para que los jóvenes no se pasaran horas especulando sobre el plantel, el asunto se agilizó mediante un crono que, una vez llegaba a cero, hacía que lucháramos con el que teníamos seleccionado en ese instante. Traspasado ese legado a las sobremesas, ya carecía de sentido seguir forzando la premura, y se revirtió la idea para que pasásemos el máximo tiempo eligiendo, con inmensas plantillas de escenarios, ropas y armas. En apariencia, esto suponía una tontería, pero cuando te enfrentabas a pocas monedas y muchas ganas de jugar, la primera elección podría convertirse en la elección final. Especializarse es una palabra común en la jerga del arcade. Cuando elegí a Rose Mary por accidente e invoqué sus gárgolas, encadenando unos ocho o nueve golpes seguidos en la que era mi primera partida, supe que tendría en mis manos el visado hacia la victoria, pese a las risas de mis amiguetes.

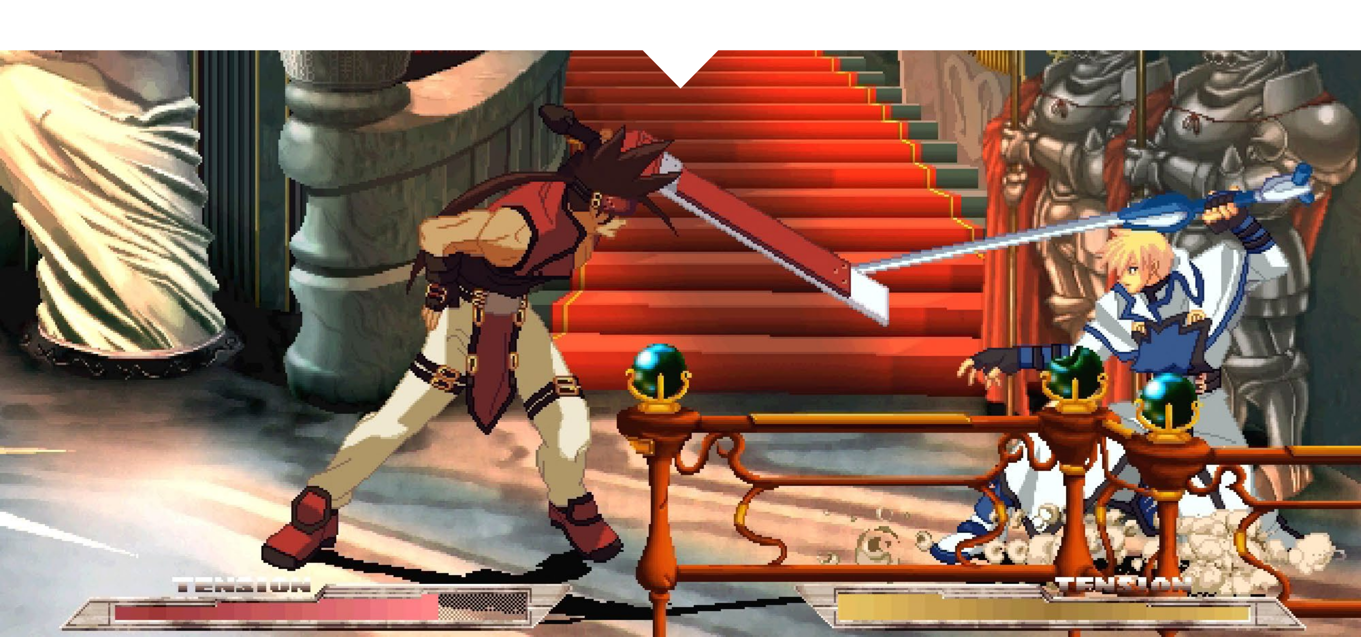
'Asura Blade' —y su continuación 'Asura Buster: Eternal Warriors' (2000)— es un juego desenfadado, con fondos llenos de chistes velados, como aquel tipo que se está ahogando en el río que cruza la mazmorra; es quizá un arcade más indulgente para el novato, pero



igual de satisfactorio. Fuuki fue una empresa que murió joven, colocando muy pocos ejemplares de sus máquinas frente al ocaso de las recreativas, apostando por una estética *mangaka* propia de Toriyama o Kishimoto ('Dragon Ball' y 'Naruto' respectivamente): dicho de otro modo, no las tenía todas consigo para triunfar. Pero con magias arcanas y armas devastadoras, robots asesinos en plantas industriales y templos hindúes, y un Rey de hielo y fuego como jefe final, era un juego difícil de ignorar. Quizá la peor parte llegaba cuando tocaba enfrentarse a Footee, la única contrincante que no usa armas, pero absolutamente imparable en cuanto a velocidad y contraataque. En la segunda iteración corrigieron el balance, incrementaron la baraja y su genealogía, y se tomaron muy en serio el uso y abuso de las armas, tanto que en ese limar asperezas usurparon parte del *sex-appeal* de la idea original. En cualquier caso, encontrar esta segunda parte es prácticamente imposible, y siempre en estricto japonés.

Guilty Gear X (2000, Arc System Works)

Hubo un tiempo en el que 'Guilty Gear' no era un galimatías de *dare devils*, rock chillón y mil cosas pasando a nuestras espaldas. Siempre excesivos, pero lo suficiente mesurados como para entenderse: caos controlado. El primer 'Guilty Gear' supuso una revolución, como el 'PainKiller' de Judas Priest para la escena del metal, dejando patas arriba los estrictos cánones que regían la lucha en dos dimensiones: era un videojuego decididamente autocomplaciente, gamberro en tanto libertino y poco serio, pero con un genuino carácter, personal y lícito ante la marabunta de clones acomodados. Algo tan simple como no disponer de botón de cobertura, pero sí cuatro botones de ataque, señala hacia esa dirección de combate frenético, con especial mérito en la verticalidad y las transformaciones imposibles por obra y gracia del siglo XXII. Con un listín de personajes acojonante, el gusto hacia lo oscuro (posesiones, súcubos, magia nigromante y demonios deletéreos), 'Guilty Gear' fue como la pesadilla que mantenían Axl Rose y Slash hacia el final de sus relaciones musicales —no en vano hay dos personajes llamados igual—.



La versión que nos atañe, la de Sega NAOMI y los *sprites* en altísima resolución, es quizá la más coherente de la saga, la mejor en términos mecánicos. Despiadado y fugitivo, 'Guilty Gear X' se sostiene sobre dos pilares maestros: la música y la equidad. Es bastante fácil evitar un superataque (un *instakill*) y encaramarlo hacia una posición ventajosa, los escenarios no entorpecen y sus límites no sirven para apresar al rival. Cada personaje tiene una cantidad ingente de golpes menores, golpes fuertes y hostias finas, y siempre invita a conjugar las distintas intensidades para sortear a enemigos más complicados que la media. Como se dice habitualmente, da igual quién elijas para sobrevivir en tu periplo por el inframundo, simplemente aprende a usarlo y será imbatible. Respecto a la música, el arcade goza de una gloria adicional: no se contenta al amparo de midis y grabaciones de calidad mediocre; realmente sentimos una banda de heavy en nuestras manos, el ritmo acelerado y las melodías adictivas. *We will rock you!*

Soul Calibur II, (2002, Project Soul)

Escribo estas líneas a unos días del cierre del sexto número de GameReport y estoy completamente seguro: hasta la fecha, nadie ha plantado cara a 'Soul Calibur II'. Desde los coliseos con gladiadores y aquella ensoñación cárnica que fueron los dos primeros Barbarians, esta leyenda eminentemente oriental no ha sido desbancada. Es fácil mejorar sus texturas, emborronar de contenido los menús y ofrecer cientos de personajes calcados para dar esa sensación de empacho tan urgente y espantosa en los juegos de lucha actuales, pero sé lo que me digo: Namco tenía una oportunidad y lo hizo todo bien. La horizontalidad exagerada, el archivo de armas extra, el modo conquista, los entrenamientos, el apabullante *opening* del juego y hasta un museo para ordenar nuestra diógenes de vídeo y audio; 'Soul Calibur II' no es tan sólo la cara más bonita de su familia, es también la más inteligente.

Por ejemplo: caer del tatami con toda la vida llena no es resultado de la crueldad, sino de la astucia. En cambio, recurrir a ello como única táctica es un claro signo de cobardía y pereza. Algunos videojuegos





dejan sembradas semillas para que sea el usuario quien las alimente y las recolecte, una oferta que es responsabilidad del jugador descubrir; 'Soul Calibur' entiende los tropos del complejo entramado que supone la mitología japonesa, entiende que el viento es una fuerza noble y una espada puede beber tanta sangre que la haga despertar como ente orgánico sediento de almas nuevas, asume los símbolos del tigre y el dragón (tora y ryu) y los revierte para crear nuevas bestias. Cada personaje es robusto e icónico, cada *ending* lo bastante memorable como para entender las ambiciones y anhelos de cada pieza del universo que componen, y cada escenario deja una impronta significativa para asociar su música y nuestra forma de jugar a esos recuerdos. En cuanto a las versiones domésticas, Namco entendía las necesidades de los usuarios, y llevó sus deseos hacia la plantilla de selección: Spawn en Xbox (y arcade), Link en GameCube, y Heihachi Mishima en PS2, con la adición de Yoshimitsu como habitual jefe de sección. Estos cameos crearon revuelo entre los fans, apelando a que su versión era mejor por mera frustración, pero nadie planteó que se trataba de un



simple jugador más, desviándonos de esa enferma tendencia a plantillas interminables.

En realidad, todos estos *coin-ops* comparten algo más allá del uso de armas blancas como herramienta de ataque/defensa: son el alma de un género. A 'Street Fighter II', como *standard* histórico, puede rotulársele como el corazón y detonante de una temática y mecánica concreta, diferenciando los que cumplieron una labor necesaria de los que la perfeccionaron, quienes perduran por su obsesión en volver al punto de origen y quienes optan por demolerlo y comenzar de nuevo. Que el diablo de la perfección no estropee un buen juego. El mayor aliciente que os puedo confesar que vi cuando surgió la idea de hacer este especial es la simple y llana oportunidad de revisar algunos de los mejores videojuegos de lucha de todos los tiempos. Namco se llevó el gato al agua en el 3D, y SNK en el 2D, pero las marcas son irrelevantes cuando los nombres priman sobre superficies como las gráficas de ventas, la localización geográfica y la codicia por exprimir la vaca; claro que eso, desgraciadamente, ya es una batalla perdida.



¡DESPIERTA TU LADO SÁDICO, VEN A HELL YEAH!

Hell Yeah! La furia del conejo muerto

por Pedro J. Martínez

Nada más atravesar la abrasante puerta de nuestro parque ponemos a disposición de todos los clientes afiladas y oxidadas sierras que podrán acoplar a sus despellejados organismos. ¡Todo tiene sentido en 'Hell Yeah!', no hemos reparado en gastos! ¿Sangre a borbotones? ¡Tres tazas! ¿Crueldad extrema? ¡Hasta que aguante el esqueleto! Por un módico precio tendrán acceso a todas las actividades, y durante diez largas horas podrán moverse a placer entre las distintas secciones de nuestro descacharrante complejo de ocio. ¿Quieren saber lo que les espera? ¡No pierdan detalle!

Nuestro recibidor, con sus tierras yermas y sus llameantes fosos, sólo es el preámbulo de lo que les depara 'Hell Yeah!'. Afilen sus sierras contra los bloques destructibles y ábranse camino hacia lo desconocido: ¡tenemos distribuidos por todo el recinto un centenar de bichos infectos y malolientes listos para ser destruidos de cien formas distintas! El placer de achicharrar, desgarrar y acribillar a cien alimañas QUE METIERON LAS NARICES DONDE NO DEBÍAN no tiene parangón en todo el universo, pero no se queden parados bajo ningún concepto: 'Hell Yeah!' les depara sorpresas continuas y no hay piedad con los rezagados.

Visiten nuestra fábrica de... bueno, en realidad es un salón lleno de cosas afiladas que giran, cortan y hacen pupa. ¿Quién necesita algo más? Tengan cuidado con nuestros chorros de ácido verdoso y usen nuestros

¡Pasen, pasen y vean!

¡Sean bienvenidos al parque de perversiones donde todo es posible! Móntense en sus sierras circulares y despedacen murciélagos diabólicos cual pústulas rezumantes, o salten y reboten entre las nalgas de los infelices atrapados en estas tierras infernales.

¡Aquí, queridos amigos, ustedes son los mismísimos príncipes del averno!

teletransportadores para llegar los primeros a cada espectáculo de vísceras saltando por los aires. En nuestra prisión de las torturas guardamos un pedacito de historia: construida sobre un pantano tóxico, legiones de engendros aún vagan por sus escondrijos y sus lagos estancados, esperando que ustedes pongan fin a su espantosa existencia. Pero no se agobien, sin coste adicional podrán usar nuestros muchos lanzacohetes dispuestos en lugares estratégicos para que puedan imponer su ley sin levantarse del asiento. ¡No dejen que nadie se les adelante en la matanza!

Relájense en nuestro asombroso casino. Pongan a prueba su suerte o pásenlo pipa rebotando de un lado a otro en nuestro despampanante pinball gigante. Dejen de lado el estrés y multipliquen sus ahorros, y recuerden que tendrán a su disposición numerosas tiendas oficiales 'Hell Yeah!', donde podrán adquirir toda clase de souvenirs: desde armas de fuego de incalculable poder destructivo hasta caretas de los más variopintos personajes del mundo del videojuego. Sí, en 'Hell Yeah!' adoramos el vicio de jugar con esos cacharros electrónicos del demonio, y lo celebramos con toda clase de homenajes —a nadie se le escapa que es Sega quien ha puesto la pasta para esto, ¿eh?—. ¿Existe algo mejor que trocear babosas apestosas luciendo un gorrito de Fez o los moños de Chun-Li? ¡Imposible!

Y no se depriman si no tienen suerte en el juego: nuestra área espacial-futurista tiene todo lo que cualquiera podría desear. ¿Rayos láser mortales? Check. ¿Naves espaciales armadas hasta los reactores? ¡Por supuestísimo! Y cuando se cansen de tanto vacío infinito y tanto laboratorio alienígena, vuelvan del revés sus neuronas en el rincón de la psicodelia, donde es fácil entrar, pero ¡ay amigo!, salir ya es otra cosa. ¿Piensan que a estas alturas nada ya podría sorprenderles? ¿Creen que en la recta final de la visita sus mentes ya estarán completamente acostumbradas a las maravillas del infierno? ¡Ja! ¡Frótense los ojos antes de acceder a la joya de la co... ¡NO! ¡ESA ZONA NO! ¡ALÉJENSE DE LOS ANIMALITOS SONRIENTES Y SUS EMPALAGOSAS CANCIONES MELÓDICAS! ...rona! **ejem** Si sus ajetreados paseos por el parque les dejan agotados y moribundos, no se preocupen: dense un baño en nuestras cálidas duchas de sangre y su vitalidad volverá a rebosar, listos para seguir despachando espantajos como un descosido.

Y nos queda la noche. Tras todo el día yendo de acá para allá, disfruten del atardecer en una preciosa ciudad en ruinas, derrumbada tras decenas de bombardeos inclementes y plagas de minas antipersona, y tómense la penúltima copa en nuestra discoteca: ¡quién sabe, lo mismo encuentra el amor de su vida, o una muerte ridícula y vergonzosa! ¡Qué más da! Recuerden que si encuentran y vencen a las cien singulares sabandijas QUE OSARON VER UNAS FOTOGRAFÍAS PRIVADAS, ¡ES MI VIDA PRIVADA, MALDITA SEA! serán premiados con el inmenso agradecimiento de la dirección de 'Hell Yeah!'.

Bah, que os den a todos, ya me encargo yo.

Atentamente,
Ash, príncipe del Infierno.



SEGA SAT

CUANDO SEGA NO CONSIGUIÓ CONQUISTAR LA GALAXIA

por Fernando Porta

A

U R N

Júpiter, Saturno, Neptuno y Marte. Sega, envalentonada por su éxito en los 16 bits, tenía en mente conquistar todo un Sistema Solar, lanzando un cohete propulsado por sus equipos de diseño y un mercado mundial en el que había encontrado el éxito. El problema llegó cuando todas sus batallas se perdieron en los errores de siempre.



Una guerra se libraba en el planeta azul. A un lado, un combatiente rojo, enarbolando el paternalismo, la inocente y encubierta tarea de educar a todos los niños en una política de fontaneros bigotudos, elfos mudos y monos encorbatados. Al otro lado, ondeando la bandera azul, aquella que proclamaba la libertad frente al rival estudioso, rompiéndole sus gafas, aplastándolas con bestias alteradas, estelas azuladas y calles rabiosas. Las armas se alzaban sobre las cabezas de todos los jugadores, y aquellos afortunados poseedores de una pequeña porción de la historia del videojuego brindaban con sus copas en alto porque sabían que iban a recibir otro cachito de una historia que todavía era joven. La batalla parecía no tener fin.

Sega sólo había necesitado dos frentes para superar a un rival que se presentaba imbatible: «*marketing y Yuji Naka. Sonic fue —y todavía es— un personaje icónico y llegó en el momento exacto. Combínalo con una gran ejecución de marketing y, de repente, Sega era el chico guay*». Mega Drive era la consola de moda, un alumno que se había adelantado a su maestro en la escuela de los 16 bits. La montaña ya había sido superada. Ahora sólo quedaba la cuesta, y para no despeñarse era necesario que la división de I+D de Sega Japón, dirigida por Hideki Sato, se pusiera a trabajar en la que sería la consola que tendría que soportar todo el peso del éxito y las expectativas: GigaDrive. Un dispositivo a caballo entre las placas arcade System 32 ('Golden Axe: The Revenge of Death Adder') y Model 1 ('Virtua Fighter', 'Sega Rally', 'Star Wars Arcade'). Un mastodonte que debía superar todo lo visto anteriormente gracias a su lector de CDs y una apuesta decidida por unos gráficos 2D que no tuvieran rival junto a funcionalidades 3D secundarias inigualables. El alto coste de la placa Model 1 y la dificultad de traspasar la experiencia de una recreativa a una consola de salón eran obstáculos que debían ser superados a cualquier precio.

El destino quiso jugar sus cartas en este momento. Ante Sega se presentaron varios caminos, rutas que le podrían haber llevado al mismo sino, o quizás a un futuro brillante en el que estaríamos hablando de una situación bien distinta a la actual. Una de esas líneas temporales paralelas fue creada por Trip Hawkins, el fundador de Electronic Arts y The 3DO Company. Con toda la seguridad que le dio haber creado una de las más importantes empresas del sector, se acercó a Sega con 3DO en la mano, proponiéndoles una aventura conjunta que podría haber tenido consecuencias fatales para una empresa que todavía no estaba abocada a ello. 3DO falló y los ejecutivos de Sega respiraron tranquilos.

Otro futuro más halagüeño surgió cuando Sony se acercó a Sega of America. «*Oye, chicos, estamos pensando en meternos en este negocio de los jueguicos, pero no queremos ir solos, que el*


SEGA SATURN

bosque es grande, oscuro y ya nos han rechazado una vez. Queremos ir con vosotros. Compartimos las pérdidas que va a ocasionar el hardware pero también los beneficios del software que lancemos». Un negocio redondo según SoA. «*No queremos ayudar a Sony. Ellos no saben hacer juegos*». Hayao Nakayama, presidente de Sega Japón, les da una bofetada de realidad. El orgullo japonés, el de Sega, no se irá con otra empresa de las mismas islas. ¡Ay, Sega! La prepotencia es el primer paso hacia la derrota.

«ESTRATÉGICAMENTE, SIEMPRE PARECÍA QUE NOS ENFOCÁBAMOS EN LO QUE HACÍA EL OTRO TIPO EN VEZ DE INVENTAR EL FUTURO COMO LO VEÍAMOS NOSOTROS»

La última posibilidad que pudo haber acontecido nos lleva a Silicon Graphics, deseosa de desarrollar un *chipset* destinado a videoconsolas. Un pretendiente que debía acercarse a cualquiera que le aceptara antes de que se le pasara el arroz. Sega, detrás de Nintendo y con consola en ciernes, era una candidata ideal. «*Venid, venid, que os enseñamos todo*». Hayao Nakayama y Hideki Sato entraron en la particular fábrica de chocolate para salir con una decisión entre manos: la división japonesa se encargaría exclusivamente de su sistema. Ni el tamaño del *chipset* ni el gasto generado les convencieron para verlo como una alternativa viable. A Silicon Graphics se le acabaron las posibilidades así que fue a Nintendo con su proyecto. A veces es mejor apuntar al pez más grande: Nintendo 64 vistió sus mejores galas para acogerlos en sus entrañas.

El desarrollo siguió avanzando dentro de la firma nipona, libre de toda injerencia externa, convirtiéndose por el camino en el proyecto Saturn, no sin antes pasar por una versión previa que contaba con una CPU SH7032 a 27MHz, 3MB de RAM y 32 canales de audio con soporte para PCM y FM. El mercado seguía su curso, y Mega Drive se iba convirtiendo en un pequeño Frankenstein gracias a las adiciones de Sega Mega-CD y Sega 32X —el llamado proyecto Mars—, dos dispositivos que intentaban alargar la vida útil de la consola encontrándose con las exigencias de un mercado que evolucionaba de manera vertiginosa, dejándoles atrás rápidamente.

El proyecto Júpiter fue la semilla que acabó germinando en aquel Sega 32X. La idea detrás de este primigenio planeta del sistema Sega era el desarrollo de una Sega Saturn reducida, que sólo aceptaría cartuchos, poniéndola en la posición de escalón intermedio con un menor coste para el consumidor. Por motivos obvios, Júpiter nunca llegó a buen puerto como consola intermedia, pero sí como *add-on* al servir como base al proyecto Mars. Su resultado, Sega 32X, era la respuesta a Atari Jaguar, un rival a todas luces

equivocado en un movimiento que sólo se puede explicar en una Sega que estaba perdida a nivel institucional. Scott Bayless, director técnico y productor en Sega América, decía hace unos años: «*Estratégicamente, siempre parecía que nos enfocábamos en lo que hacía el otro tipo en vez de inventar el futuro como lo veíamos nosotros*». Sega 32X fue desarrollado independientemente por SoA como un sistema de transición, una forma de seguir vendiendo Mega Drive mientras Sega Saturn se iba asentando en los hogares de todo el mundo. Nació agonizante, con una fecha de caducidad demasiado próxima como para no tenerla en cuenta.

Si el periférico no funcionó, tampoco lo iba a hacer el proyecto Neptune, una Mega Drive modificada para aceptar tanto juegos de Sega Mega Drive como Sega 32X. Se hizo una campaña publicitaria previa, y todo estaba a punto para el lanzamiento, pero Sega se echó para atrás, decidida a no seguir hurgando en una herida que le reportaba pérdidas tanto de dinero como de reputación a ojos del consumidor. Parece que la razón se impuso (o que tuvieron una revelación divina en las oficinas de Sega), impidiendo que siguieran creando un monstruo que tardarían demasiados años en arreglar.

Después de todas estas intentonas, ya tocaba tener algo cercano a lo que sería el producto final. Pero en diciembre de 1993 llegó a las oficinas de Sega algo que cambiaría a última hora un largo trabajo: las especificaciones de PlayStation. Aquella compañía que no sabía hacer juegos, rechazada por Sega y Nintendo, decidía lanzarse a un mercado muy difícil superando a sus más inmediatas competidoras, apoltronadas en unos tronos que muchos rivales no habían conseguido derribar. Hayao Nakayama entró en cólera. Sony había conseguido igualar las especificaciones de Sega Saturn e incluso superarlas, tirando por tierra toda idea de basar la consola en la placa arcade Model 1. Un recién llegado se atrevía a desafiar a Sega en su terreno y eso no se podía consentir, quedando Sato encargado de la difícil tarea de rediseñar la consola un año antes de su lanzamiento. La solución pasaba por diseñar un nuevo chipset de cero con Silicon Graphics, a la cual habían rechazado, o añadirle otro procesador. Ceder el control a Occidente no era una opción.

Sega Saturn contó al final con dos Hitachi SH2 a 28,6 MHz con una caché de sólo 4Kbs, 2MB de RAM ampliables posteriormente con cartuchos que podían ser insertados por la ranura con la que contaba la consola, y dos VDPs (Video Display Processor) con una caché de 512 KB; 32 bits capaces de generar 200 000 polígonos por segundo y una resolución máxima de 704x480. El bautizado como VDP1 era el que generaba los sprites, polígonos y la geometría, soportando mapeados de texturas con su caché así como *shading*. En cambio, VDP2 era el encargado de gestionar los

En Sega no querían irse sin un planeta más

El exceso de dinero permite a veces pensar en las más maravillosas locuras. A mediados de los 90, internet todavía no estaba asentado en los hogares pero, respondiendo al papel de pionera que siempre tuvo, Sega empezó a hacer un prototipo que, básicamente, era una Sega Saturn con online, a la que bautizaron como Sega Pluto. Su vida fue corta y sólo dos prototipos salieron de la fábrica, pero supusieron un prolegómeno de lo que estaba por venir: primero con NetLink, un modem que se insertaba en el punto de expansión para permitir el acceso a Internet o jugar a determinados títulos como 'Saturn Bomberman', y posteriormente con Dreamcast.



史上最強の安さで新登場!!

NEW

どんどん近づくセガサターン!!

SEGA SATURN™



fondos y el *scrolling*. Todo ello se redondeaba con procesador de señal de sonido cortesía de Yamaha, asistido por un Motorola 68EC000 que le permitía desplegar una potencia sonora muy apreciada por aquellos que se atrevieron a confiar en Sega una vez más.

En el papel, una máquina que era y fue superior técnicamente a sus coetáneos, pero que imponía demasiadas dificultades a los desarrolladores. La primera era compartir el mismo bus de datos entre los dos procesadores. ¿Qué significaba esto? Simple: los dos procesadores no podían ser utilizados al mismo tiempo, debiendo esperar el segundo procesador a que el primero acabara para poder realizar sus operaciones. Todo ello sabiendo que los datos y el código para ambas CPUs estaban en los 2MB de memoria RAM que compartían, y con una nimia memoria caché que hacía difícil su gestión por unos desarrolladores que no habían traspasado nunca la barrera de múltiples procesadores, ya instalados en los PCs de la época.

La segunda dificultad se encontraba en la innovadora forma en la que Saturn gestionaba el renderizado 3D y que también utilizaba PlayStation, salvo que ésta difuminaba las formas, impidiendo un uso efectivo. En vez de triángulos, los cuales eran el estándar de la época utilizado por la mayoría de herramientas de la industria, usaron cuadriláteros, haciendo del *porteo* de versiones desde PlayStation que utilizaran el 3D en un trabajo terrible para el pobre desarrollador que se tuviera que encargar de ello. Paradójicamente, esta decisión hizo a Sega Saturn más adecuada para ejecutar juegos en 2D, siendo reconocida como la consola que daba las mejores versiones al tratar con este tipo de gráficos. Para rematar la faena, en Sega pensaron que era buena idea optimizar la consola para utilizar lenguaje ensamblador frente al más popular C, resultando en que este último tuviera graves problemas de rendimiento al portarlo a Saturn.

Todo ello dividió a la comunidad de desarrolladores. Algunos decidieron criticar el trabajo de Sega, minusvalorándola y poniéndola a un nivel inferior que PlayStation, ya que muchos programadores utilizaban sólo un procesador para reducir los problemas que pudieran surgir en el funcionamiento de la máquina. Otros, como Jim Bagley, se lo tomaron como un reto, sabiéndose testigos de una máquina que podía superar todo lo realizado anteriormente. Su primer acercamiento a Sega Saturn fue con la difícil tarea de portar ‘Doom’ desde PC y PlayStation; aunque la versión final fue duramente criticada por su tasa de frames y la baja velocidad de movimiento, no fue exactamente culpa del programador, sino de la falta de tiempo y algunos impedimentos dictados por John Carmack, el cual impidió a Bagley utilizar la GPU de Sega Saturn, forzándole a usar sólo la doble CPU, con las correspondientes limitaciones

Dame un mando y te daré el juego

A Sega le encantaba lanzar mandos y periféricos. Era una de sus pasiones secretas, esas de las que no se dicen pero de las que todo el mundo sabe. Sega Saturn fue bendecida con ese extraño placer, teniendo en su vida útil mandos que cambiaban de todas las maneras pero no en el gusto por la calidad. Mientras que en Japón se optó por un primer mando más cercano al que ya habíamos tenido en Mega Drive, pero con los seis botones de la segunda versión y dos gatillos, los occidentales recibimos un controlador con una curva mucho más pronunciada, un pad digital con una forma algo extraña pero que se desvelaba cómodo y perfecto para las pulsaciones, y una ligera cavidad en los botones A, B y C que se sentía confortable al tacto. Después de un armatoste redondo que incluía un joystick analógico, específicamente diseñado para jugar a ‘NiGHTS into Dreams’, el segundo modelo de mando de Sega Saturn bajaba un poco la calidad pero mejoraba los gatillos, aunque ello fuera todavía insuficiente. Si queréis terminar la colección, no puede faltar ese Arcade Stick, perfecto para cualquier amante de los juegos de lucha pero que adolecía de botones de goma insuficientemente resistentes a los duros golpes que se les propinaban.





¿No estás jugando a Sega Saturn?

El faro que necesitaba Sega para alumbrar los años más oscuros de Saturn no estaba muy lejos de Japón. Segata Sanshiro era su hombre, su último bastión, el ataque y la defensa definitiva frente a las hordas que venían del exterior, dispuestos a jugar a otras cosas que no fueran la Sega Saturn, encarnado en un judoka de ceño fruncido. Segata cumplió su deber llevando consolas a todos los rincones de Japón vestido de Papa Noel, luchando contra zombies o desviando un cohete lanzado por un malvado terrorista a los cuarteles de Sega. Todo ello en pos del amor a una marca que se mantuvo incorruptible en su peculiar forma de entender la publicidad. ¡Larga vida a Segata Sanshiro!

que terminaron en la conversión final. Como dice Bagley en una entrevista de 2013, «*quería llevar el hardware de Saturn hasta su máximo potencial, y escribí un motor de renderizado que dibujaba las paredes con la GPU. El problema vino cuando a John Carmack no le gustó la idea. Él quería que se viera exactamente como la versión de PC, pero se veía aún mejor y estaba corriendo a 60 fps*».

Ahora sólo faltaba que Saturn pudiera superar todas aquellas dificultades, y para ello era necesario el beneplácito del público. Su lanzamiento en Japón el 22 de noviembre de 1994 no logró enfriar la cálida bienvenida que le dio el país nipón a Sega Saturn, con 170 000 individuos dándole cobijo en sus casas, y encumbrando a Yu Suzuki al Olimpo con un 'Virtua Fighter' que tuvo un ratio casi 1:1 respecto a consolas vendidas. El futuro parecía brillante, más cuando en las navidades de 1994 superaba a esa PlayStation que le había puesto en tantos apuros hacía casi un año por un 60% de diferencia en consolas vendidas. La vida de Sega Saturn en Japón fue más larga que en los mercados occidentales: aún siendo superada en 1997 por PlayStation gracias a 'Final Fantasy VII', terminó su vida comercial con grandísimas obras maestras como 'Princess Crown' o 'SMT Devil Summoner: Soul Hackers', ganando a una Nintendo 64 que no logró remontar dos años de diferencia con respecto a la firma del erizo.

Pero la debacle tenía que comenzar. Con la confianza de que sólo con su nombre y trayectoria podrían atraer a las masas después del fracaso de Sega 32X en suelo americano, decidieron que era buena idea realizar una de las acciones de marketing más estúpidas de la historia. El lanzamiento de Sega Saturn en suelo americano estaba fijado



para el llamado *Saturnday*, un 2 de septiembre de 1995. Todavía quedaba tiempo para preparar una buena línea de lanzamiento y una campaña que hechizara a los consumidores como habían hecho con Mega Drive. Sega sería otra vez el chulo del patio, mientras que Nintendo y PlayStation serían los frikis apaleados en el rincón.

Llega el E3 de 1995. Todo el entorno videojueguil del momento con sus ojos en la misma dirección. La nueva generación estaba al caer después de los fracasos de 3DO y Atari Jaguar. Sólo quedaba saber el precio para volver a soñar con mundos imposibles. Sega sale al escenario. Todo el mundo conteniendo la respiración. Sólo se les ocurre decir una cosa que cambiaría su destino: Sega Saturn ya está en camino a los distribuidores americanos por un precio de 399$. Sega Saturn había adelantado su lanzamiento casi cuatro meses. La industria cogida desprevenida, a pie cambiado por el capricho de Sega Japón. Toda la información, reportajes, artículos, *previews*, análisis, promociones destrozadas. Sega Saturn salía en América sin ningún respaldo detrás, y con un catálogo de lanzamiento irrisorio pero que contenía 'Virtua Fighter', 'Daytona USA', 'Clockwork Knight' y 'Panzer Dragoon'. Los dos primeros eran fáciles de vender pero ¿los otros? Un título de aspecto infantil, y otro sobre un dragón que lanzaba láseres. La industria se preguntaba dónde estaba aquel chaval con su chupa de cuero y aires de gamberro dispuesto a comerse el mundo.

Los que no se preguntaron nada fueron los demás distribuidores (entre ellos Walmart), que, enfadados por no haber sido considerados por Sega, decidieron hacerle el boicot. Sega pasó esos cuatro meses de adelanto

captando a pocos *early adopters* y muchas telarañas en los almacenes, hasta que la llegada de PlayStation terminó de hundirla, con su precio de 299$ lanzado como un misil directo a la línea de flotación de Sega. 299$ era una cantidad que vendía lo mismo que Saturn pero con un catálogo más amplio, una campaña publicitaria más estudiada y un futuro más brillante que una consola que se había pasado meses con lanzamientos poco importantes hasta 'Sega Rally Championship', 'Virtua FIghter 2' y 'Virtua Cop'.

La situación en Europa fue aún más humillante, con sólo tres juegos de lanzamiento. Al siguiente año, Sega seguía con su actitud. Todo el tiempo que ganaron con el lanzamiento anticipado lo perdieron en bravatas que nunca se hicieron realidad y en combates contra la indiferencia del público, el cual no confiaba en aquella Sega que les había metido de estrangis en sus casas Mega-CD y 32X para abandonarlos a las primeras de cambio.

El último clavo en el ataúd fue cuando Sonic no apareció en el horizonte de Sega Saturn. La mascota que le había dado el éxito a Sega en Mega Drive desaparecía del horizonte debido a un proyecto que nunca llegó a buen puerto, denostado por la división japonesa de Sega y cargado con una responsabilidad que los responsables de 'Sonic X-treme' nunca supieron manejar. El lanzamiento de un 'Sonic 3D' mejorado con respecto al original de Mega Drive y 'Sonic R' no fue suficiente para salir del precipicio en el que se había caído Sega Saturn.

El cambio de CEO no ayudó a que las cosas cambiaran. Tom Kalinske era sustituido por Bernie Stollar, un fugado de Sony que aplicó su política del "juego cinco estrellas": ningún título saldría para Sega Saturn en territorio americano a no ser que superara una serie de criterios; si no lo hacía, volvería al estudio de desarrollo hasta que lo consiguiera o nunca sería visto por los ojos del usuario medio. De esta manera, Bernie Stollar se dotó a sí mismo del poder para rechazar cualquier juego si él quería. Se puso la calidad por encima de la cantidad, el ego frente a la humildad, bloqueando a muchos desarrolladores *third party* que se pasaron rápidamente a una competencia que tenía una barrera de entrada menor y un software de desarrollo mucho más simple que el de la firma nipona. La consola pedía a gritos un catálogo que nunca llegaría gracias a esta draconiana política. La última aportación de Stollar a la debacle fue en el E3 de 1997: «*Saturn no es nuestro futuro*». El tiro de gracia. La rama americana se preparaba para acoger al proyecto Katana, el que sería conocido en el futuro como Sega Dreamcast. Como decía una revista de la época, «*comprarse una Saturn era casi una declaración*», un estilo de vida y un club selecto en el que se sabían abandonados, mientras que la rama japonesa seguía sacando obras maestras que han perdurado hasta nuestros días.

La situación era muy similar en Europa y todo apuntaba a una sola dirección: Sega Saturn murió en 1998 en el continente europeo, siendo el año siguiente la fecha de su defunción en América mientras que en Japón aguantó hasta diciembre del año 2000, cuando se lanzó 'Yuukyuu Gensoukyoku Hozonban Perpetual Collection', una recopilación de una serie de simuladores de citas que no tiene más repercusión que su condición de último título para una consola injustamente tratada fuera del bastión japonés.

Veinte años nos contemplan, y aunque sea fácil ver con la perspectiva que nos da el tiempo todos los fallos que se pudieron cometer, también es verdad que brillan con más luz todos los aciertos que Sega Saturn contenía entre sus cuatro paredes de plástico. A Sega no se le puede negar una ambición que difícilmente tiene réplica actualmente. Sus experimentos podían parecer estrambóticos. Sus innovaciones técnicas podían molestar a unos desarrolladores

«SATURN NO ES NUESTRO FUTURO» FUE LA FRASE QUE LA CONDENÓ A LA INDIFERENCIA



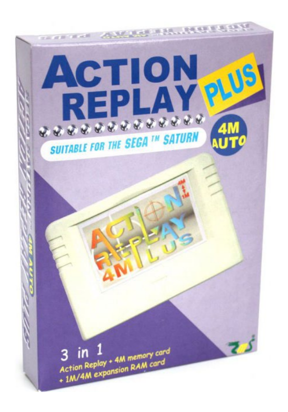

SEGA SATURN
SEGA
SEGA SATURN

que quizás pecaban de acomodados. Sus anuncios se tomaban la libertad de ser originales, de liberarse de las cadenas de una industria que ahora se ha convertido en un negocio en el que todo movimiento está perfectamente calculado, y el reírse de sí mismos no es una opción frente a una inversión y un consumidor que tiene unos altavoces demasiado grandes como para jugársela. Su catálogo era diferente, con una personalidad y una fuerza arrolladoras que no tuvieron el reconocimiento (o el lanzamiento) que hubieran merecido en Occidente. Traspasó los límites de un salón cualquiera para convertirlo en una sala de recreativas, donde cada píxel era un canto de amor a esas desvencijadas máquinas que ahora se amontonan en naves gigantescas, esperando un salvador que nunca llegará. Hizo que jugáramos con una BIOS, que le diéramos al *play* y escucháramos canciones, mientras unos hipnóticos cuadrados verdes se movían al ritmo de la música y una nave espacial surcaba el espacio, rumbo a algún lugar perdido en el mar formado por sus ocho chips. Yo me preguntaba mientras jugueteaba con la ranura de expansión: «*¿Qué es esto? ¿Para qué servirá?*» mientras mi padre asistía impertérrito, sin una contestación que darme, sin explicación aparente a un hueco que años después cobraría sentido para arrojarme a un universo en el que Japón estaba al alcance de mi mano. Saturn, en definitiva, fue un planeta inexplorado, rodeado por un anillo que golpeó las naves de los que no intentaron adentrarse lo suficiente en lo desconocido.

La valoración final del viaje de Sega a Saturno no tiene que estar en qué o en quién tuvo la culpa de su aterrizaje imposible. Si no se hubiera apostado a inundar de periféricos el mercado, si el equipo directivo por debajo de Hayao Nakayama no hubiera presionado con una serie de decisiones que se mostraron equivocadas, si la fecha de lanzamiento se hubiera retrasado como pedían los directivos de SoA y SoE... Da igual. Ya no queda nada de esa Sega gloriosa que fue caballero de las causas perdidas, adalid de una peculiar forma de entender el medio. Ahora sólo permanece una consola, un planeta en la constelación Sega que supo brillar con una fuerza inusitada en el momento en el que la engulló la supernova de los errores. Y ese destello sigue resistiendo el transcurrir del tiempo, en esa minúscula aldea de irreductibles segueros que mantienen enchufado en sus televisiones un trocito de una historia que no puede ser olvidada. Que siguen manteniendo conectadas sus televisiones, albergando en su tubo catódico una bola azul rodeada de una barra de metal, impresa en sus circuitos igual que en las retinas de todo aquél que supiera dar la confianza que le faltó en su día a la consola de Sega. Porque, por mucho que sea olvidada, ni siquiera un agujero negro puede tragar un planeta que brilla tanto como Sega Saturn.

Predicar en el desierto es más fácil con Action Replay

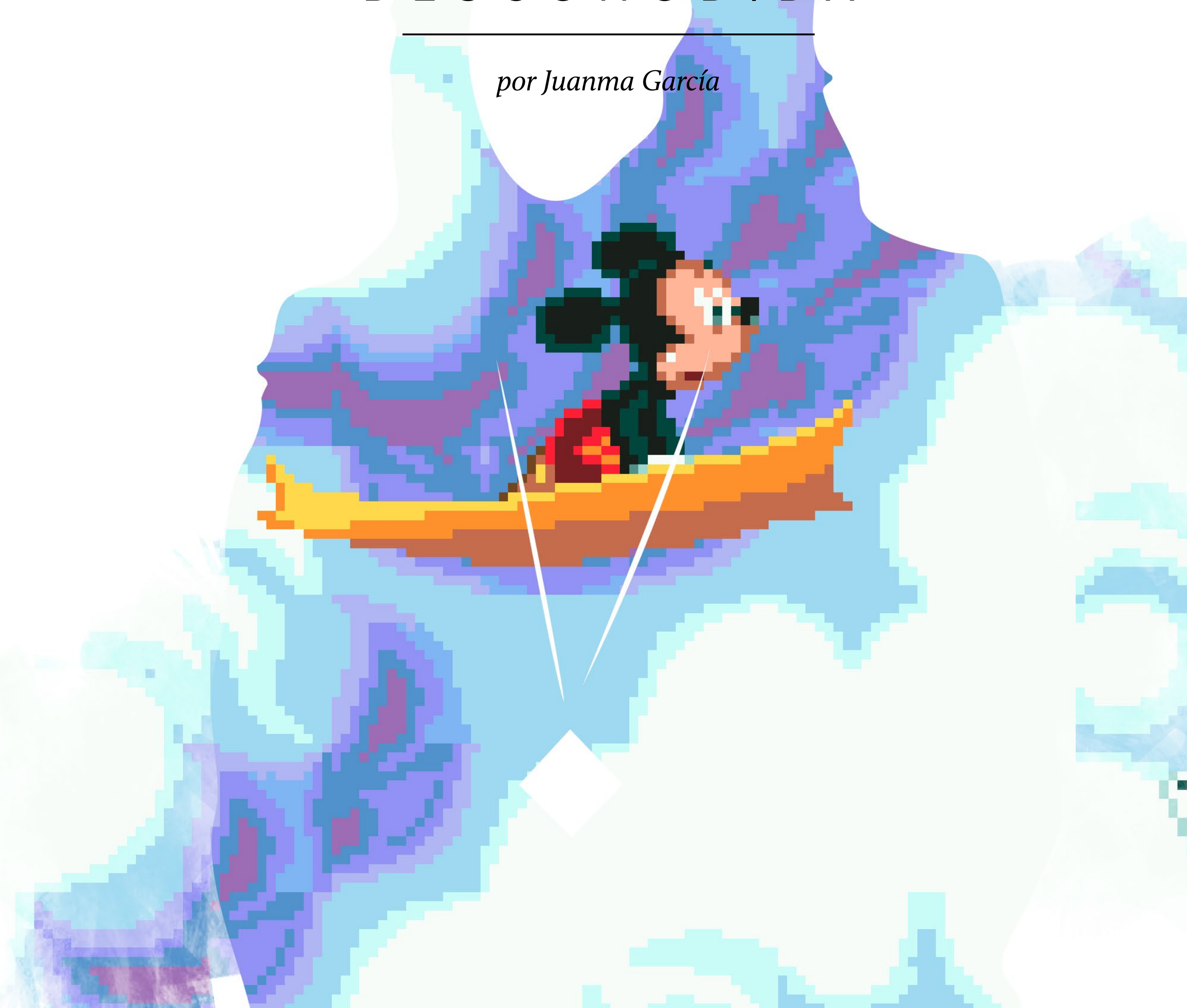
Los usuarios europeos y americanos veían atónitos pasar lejos de sus fronteras conversiones *pixel perfect* de recreativas, RPGs de culto y un catálogo que, de alguna forma inexplicable, no llegaba a sus salones. Pero he aquí que EMS, una compañía establecida en Hong Kong, quiso lanzar Action Replay, un cartucho que se insertaba en la ranura de expansión que poseía Sega Saturn, permitiendo superar el infame bloqueo regional y dotando a la consola de una RAM extendida de 4MB. El paraíso. El súmmum. La tierra prometida de los segueros. Todo aquello que estaba tan cerca y tan lejos a la vez se convertía en una realidad. Aquellos juegos que llenaban páginas de revistas centradas en la importación estaban corriendo en los circuitos de las consolas PAL y sus afortunados compradores. Pero todo ello tuvo un efecto colateral: la piratería también hizo acto de presencia, haciendo mucho daño a la consola en territorio europeo y americano, debido a lo fácil que era usar CDs grabados a través del cambio en caliente o *modchips*. Sega Saturn fue resucitada por los fans, pero vuelta a enterrar por una empresa que la vio como una pérdida constante de dinero.

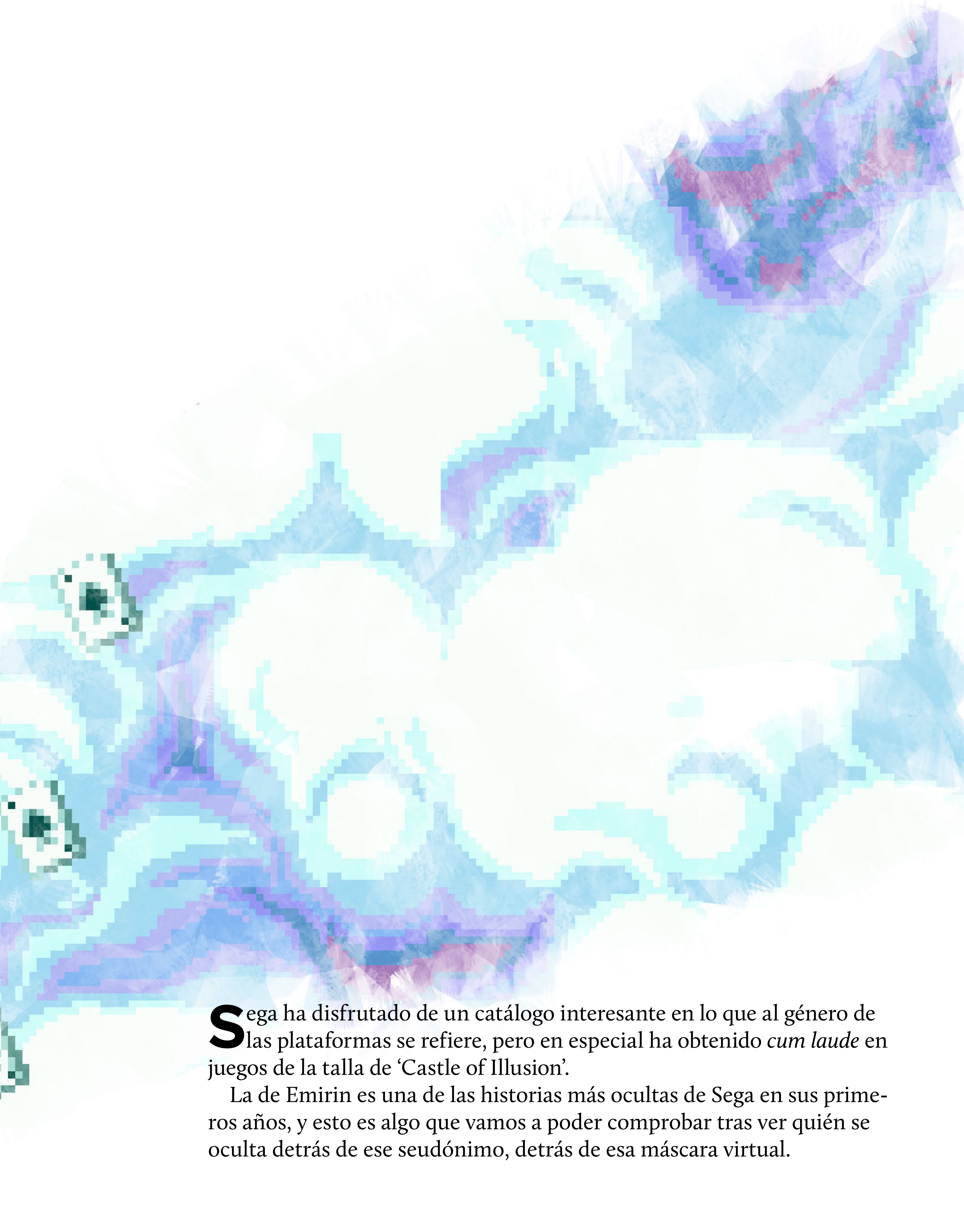


EMIRIN

ESA GRAN DESCONODIDA

por Juanma García





Sega ha disfrutado de un catálogo interesante en lo que al género de las plataformas se refiere, pero en especial ha obtenido *cum laude* en juegos de la talla de 'Castle of Illusion'.

La de Emirin es una de las historias más ocultas de Sega en sus primeros años, y esto es algo que vamos a poder comprobar tras ver quién se oculta detrás de ese seudónimo, detrás de esa máscara virtual.



Pasos de gigante

Resulta imposible pensar cuántos hombres y mujeres a lo largo de la historia han adoptado un apodo para así poner su identidad detrás de una máscara. Hombres y mujeres que por dolor, miedo, o deseo de demostrar algo se han refugiado en un nombre evocador con el fin de que nadie les reconociera. Norma Jean Mortenson, un nombre que a más de uno le sonará a chino, fue una actriz que, más que interesarse por el cine, se preocupaba por ser un producto cultural; no hablo de otra que de Marilyn Monroe, estrella de Hollywood que protagonizó numerosas fotos, reportajes y portadas de revista aparte de hacer algún papel de cine en su tiempo libre. Luego están casos como el de Anna Varney Cantodea, cuyo nombre ficticio representa a un escéptico personaje del mundo de la música, andrógino por naturaleza y con una música mágica y esencial de escuchar para entender el arte; pero, sobre todo, oculta tras un personaje y un nombre que, por supuesto, no es el suyo.

En títulos de videojuegos, sin ir más lejos, observamos variantes, cambios entre versiones europeas, japonesas e incluso americanas; pero un paso más allá, adentrándonos de lleno en la producción, dirección o diseño, podemos encontrar casos tan especiales como el de Emirin. Habrá gente que opine que me he inventado el nombre, gente que crea haber oído/leído algo en algún lugar no concretado, gente que sepa de lo que hablo y gente que, por supuesto, no sepa de qué estoy hablando y esto le suene más raro que la palabra *funto* —libra en esperanto, y sí, lo he tenido que buscar como ejemplo—.

Aún cuando quedaban escasos días para la salida de Mega Drive en Europa, con la consola en territorio asiático desde 1988 y en territorio americano desde 1989, una ola de comentarios inundaban la prensa videojueguil de aquella época comentando el lanzamiento de la gran consola de Sega, en su mayoría bastante positivos. 1990 fue un año en el que la máquina despuntó con títulos como 'Lakers VS Celtics and the NBA Playoffs', 'Michael Jackson's Moonwalker', 'Wonder Boy III: Monster Lair', 'Strider', el genial 'Thunder Force III' de Tecnosoft, o un juego de plataformas que cautivó a todo aquel que lo jugó llamado 'Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse'. Fue, en gran parte, gracias a este último título que Sega Mega Drive se disparó —aún más— en sus ventas en territorio americano y asiático, llegando a territorio europeo en 1991, en plena pelea con los primeros coletazos de la Super Nintendo y su 'Super Mario World'. El videojuego, protagonizado por un entrañable Mickey Mouse, fue el primero que creó escuela en la relación entre Disney y Sega, donde en la mayoría de las ocasiones el personaje de Emirin era quien se encargaba del diseño y, por ende, hacía de él uno de sus principales estandartes.

La historia nos presenta a Mickey y a Minnie en una calurosa tarde, con el sol brillando con fuerza en el horizonte. De repente, y contra todo pronós-

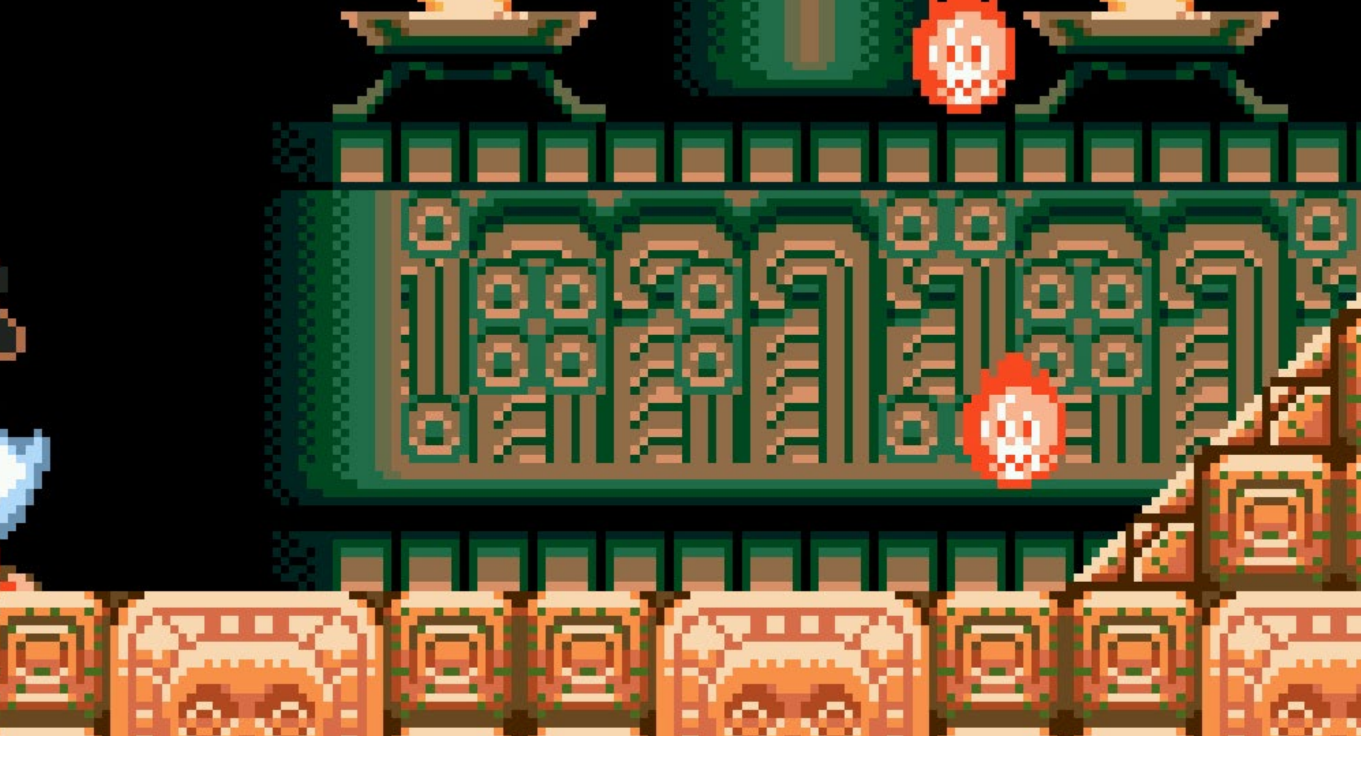




tico, empieza a nublarse el día y los dos enamorados comienzan a extrañarse de tan raro acontecimiento. Un rayo cae cerca de donde están Mickey y Minnie y la oscuridad se cierne. Al poder ver de nuevo, Mickey se da cuenta de que Minnie ha sido raptada por la malvada bruja Mizrabel —basada en la popular bruja de aspecto anciano del film 'Blancanieves y los siete enanitos'— y, siguiendo su rastro desde la colina donde está situado el simpático ratón, ve un castillo en el horizonte: el Castillo de la Ilusión, el lugar donde viviremos nuestras estrepitosas aventuras.

Por aquella época, 'Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse' era una bomba gráfica que ofrecía la nueva generación de la época de los 16 bits. Sin ir más lejos, y como he comentado antes, fue el primer éxito y arquitecto de la puerta de entrada a otros títulos que vendrían más tarde: 'Chuck Rock' (1991), 'Sonic the Hedgehog' (1991) —el icono eterno de Sega— o 'Battletoads' (1992). El caso es que 'Castle of Illusion' ofrecía lo que a otros les costaba por aquella época, y es más, lo ofrecía también en otras consolas como Master System o la recién estrenada Game Gear. Estos cambios se podían comprobar en el diseño colorido de los escenarios, los cuales ofrecían una verdadera ilusión viviente de terrenos por donde parecía imposible por esa época sumergirse: una habitación con juguetes dispuestos a matarnos, un bosque de lo más peligroso, o el letal y delicioso mundo de repostería, con la originalidad por bandera. Además, cada enemigo tenía su propia personalidad, y esto obligaba a Emirin a crear diseños y movimientos diferentes para cada uno de ellos, los cuales resultan sublimes; tanto como los de Mickey, que estaban correctamente diseñados y mostraban fluidez y originalidad a partes iguales. Dignos de alguien como el misterioso personaje de Emirin.

En todo caso, la crítica ensalzó a 'Castle of Illusion' como uno de los mejores juegos que habían salido hasta el momento para la consola y, a día de hoy, se le recuerda como uno de los mejores juegos de plataformas de la historia. El nombre era la cuestión que a la gente le comenzaba a interesar y, con la casi inexistencia de internet por la época, era mucho más complicado buscar información, rumores o cualquier otro dato que diera pistas sobre quién era; además, las revistas tampoco



parecían aportar mucha información. El público, lleno de expectación, deseaba saber quién se encontraba tras la batuta del diseño de un juego tan colosal y, sobre todo, por qué se escondía de la gente tras un falso nombre; algo que ni la misma Sega quería descifrar, tal vez porque ni ellos mismos lo sabían.

El pato explorador, 'Quackshot' y las aventuras de Donald

Quedaba claro que para Emirin el año 1990 —y en cierta medida 1991— había sido un pistoletazo de salida que ni el mismo personaje se esperaba. Llegaba pisando fuerte y levantaba una oleada de fans, pidiendo una nueva obra que hiciera volar la imaginación de los jugadores, niños y mayores.

Así pues, y con 1991 acabando, Emirin decidió lanzar para Sega Mega Drive otro aspirante a bombazo que pretendía dejar al jugador en un paraíso imaginario, lleno de potencia gráfica y con una especial dedicación a la exploración. Finalmente, en diciembre de 1991 se ponía a la venta en todo el mundo 'Quackshot: Starring Donald Duck', un título que cambiaba mucho la mecánica de 'Castle of Illusion' y también cambiaba al ratón Mickey por el pato Donald.

En esta aventura, Donald hace de un Indiana Jones muy particular para lograr encontrar el tesoro del rey Garuzia por todo el mundo. Viajando en una avioneta pilotada por sus tres sobrinos —Juanito, Jorgito y Jaimito—, Donald recorrerá desde las áridas dunas del desierto egipcio hasta el aterrador castillo del Conde Drácula en Transilvania, haciendo gala así de un diseño de niveles tan variopinto como el que ofreció Emirin en su *opera prima*. La exploración resulta indispensable en el título: se ideó un sistema nuevo que no era el ofrecido en otros videojuegos, supliendo el fin de una pantalla por un paréntesis que debíamos despejar cuando tuviéramos el objeto para seguir avanzando en ese nivel. Así pues, este diseño consistía en viajar hasta dar con el objeto, volver a la pantalla y continuar nuestra marcha a la espera de volver a repetir esta situación.

La crítica fue de nuevo abrumadora en su halago: Emirin había cosechado de nuevo otro aplauso colectivo de la industria, dirigido a alguien que espiaba desde algún lugar con el nombre de otra persona, con un ape-

lativo que por aquel momento era ya leyenda viva sin apenas conocerse como tal. Seguía teniendo un arte especial para crear animaciones impresionantes, unos escenarios de ensueño, situaciones disparatadas y un especial toque de mimo y tacto que ahora escasea. Tal era la aceptación de los juegos de Emirin que por entonces, con una Super Nintendo a plena potencia en el mercado nipón y americano, los jugadores de la compañía japonesa querían que títulos así tuvieran cabida en su consola; pero era complicado igualar al genio indiscutible, sobre quien por entonces se hacían las primeras apuestas de que tras su sobrenombre se escondía un desarrollador japonés. Pero más que nada eran palos de ciego, porque los datos eran escasos y la información sacada de algunos medios tampoco era del todo creíble: seguía la incertidumbre, pero mientras tanto se cocían los últimos detalles para el nuevo videojuego de esta estrella oculta tras una máscara.

Se hizo la fusión: Mickey y Donald en un mismo juego

Mientras 1992 pasaba a una gran velocidad por el circuito de los días, otros títulos de Disney habían salido a lo largo del año, tales como 'Fantasia', 'Lucky Dime Caper: Starring Donald Duck' y el también recordado 'Land of Illusion: Starring Mickey Mouse'. Dichos juegos servían como un entretenimiento correcto para lo que la mente de Emirin estaba cerca de mostrar al mundo entero. Continuamente —aunque con menos asiduidad de lo que se hace hoy en día— los medios iban informando sobre los cambios, innovaciones y demás enseres del nuevo título, pero el mundo se detuvo cuando se confirmó que se podría jugar tanto con Mickey como con Donald, protagonistas de los anteriores videojuegos de Emirin.

Continuó pasando el tiempo, y cuando Super Nintendo estaba ya en Europa con 'Super Mario World' sobrevolando el mercado de los plataformas, se dio a conocer el nombre del videojuego de Emirin: 'World of Illusion: Starring Mickey Mouse and Donald Duck'. Por otro lado llegó la mala noticia, y es que el videojuego se retrasaría hasta finales de 1992, y por tanto los usuarios deberían morderse las uñas un poco más.

En su llegada al mercado, el título se juntó prácticamente con la salida de un gigante como 'Sonic the Hedgehog 2', y en términos de marketing esto suponía vivir a la sombra de la figura por excelencia de la compañía. A pesar de que muchos fans de Emirin lo compraron, el juego pasó muy desapercibido entre los lanzamientos en la época, siendo hoy considerado uno de los grandes tapados de la misma. Eso sí, a pesar de esto la crítica lo puso por las nubes como un auténtico juegazo, e incluso en territorio español alguna que otra revista le otorgaba un 90 sobre 100.

'World of Illusion' tenía casi todo para despuntar; unos gráficos excelentes, animaciones que quitaban el hipo, dedicación en la jugabilidad, un modo multijugador que variaba en algunas acciones con respecto al modo de un jugador y, por supuesto, el carisma de Mickey y Donald. Pero le falló el dato comentado anteriormente de su lanzamiento, así como su escasa rejugabilidad y una duración que llegaba a unas tres horas de juego, siendo así un poco caro en relación duración- precio. A pesar de esto, el juego gustó a quien lo jugó, y aunque eran muchos los que estaban abandonando Sega para marcharse a Nintendo, eran otros tantos los que esperaban impacientes la salida de otro videojuego más por parte del mítico personaje de Emirin.

Por desgracia, eso nunca llegó.

Emirin se quita la máscara: Emiko Yamamoto sale a la luz

Cuando 1992 abandonó nuestras vidas, 'World of Illusion' se iba alejando en el horizonte, pero lo que la gente no podía llegar a imaginar es que la figura de Emirin también se estaba alejando desde las sombras.

'Deep Duck Trouble: Starring Donald Duck' se lanzó en 1993 para las consolas Game Gear y Master System, y aunque Emirin no había participado en el proyecto de ninguna forma, los creadores del videojuego quisieron darle gracias en los créditos por ser su fuente de inspiración a la hora de crear el título. Se comenta que Otanuki SP, uno de los creadores del juego, le preguntó a Emirin si alguna vez

pensaba dar a conocer su imagen públicamente, a lo que ella respondió que algún día tendría que hacerlo.

En el año 1994, Emiko Yamamoto se une a Disney como productora y supervisora de los juegos que pudieran ir saliendo en un futuro bajo la marca. Lo que el público desconocía es que Emiko Yamamoto era en realidad Emirin, diseñadora de los juegos anteriormente citados, y que se ocultaba tras un seudónimo por miedo a que se le criticara mal sin conocer el juego, por el simple hecho de ser una mujer que hacía un trabajo dominado por el sector masculino. Los aplausos no dejaron de sonar cuando se supo la noticia, aunque esta vez no era por una de sus magníficas obras: esta diseñadora había dado una lección a toda la calaña machista que pudiera haberla criticado sin antes conocer su obra.

Emiko Yamamoto no siguió diseñando juegos, pero ha supervisado y producido grandes obras, incluyendo la saga 'Kingdom Hearts' y, por supuesto, el remake de su *opera prima,* de su querido 'Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse', donde ella empezó a tomar un vuelo que le ha llevado a ser una leyenda más de aquéllas que decidieron ponerse una máscara para ocultar su verdadero nombre.

La historia de Emiko Yamamoto es la de una mujer que consiguió el objetivo de demostrar que una fémina puede hacer títulos fantásticos, sin importar lo que le digan los demás. Ella sólo quería plasmar diversión, ilusión y fantasía en la mente de todo aquél que pudiera soñar. Luchó contra la hipocresía de aquéllos que creían que el diseño en los videojuegos era cosa de hombres, y quitándose la máscara dejó impresionado a quien había sostenido tal creencia, haciendo que nunca más volviera a pensar en ello.

Emiko Yamamoto logró su objetivo: creó un mundo único, tal y como dijo en una entrevista a la salida del remake de 'Castle of Illusion' en 2013, un mundo de ilusión donde todos tenían cabida y no había excepciones para nadie. La verdad, debemos estar agradecidos por muchas cosas a Emirin.



CHICO CONOCE CHICA

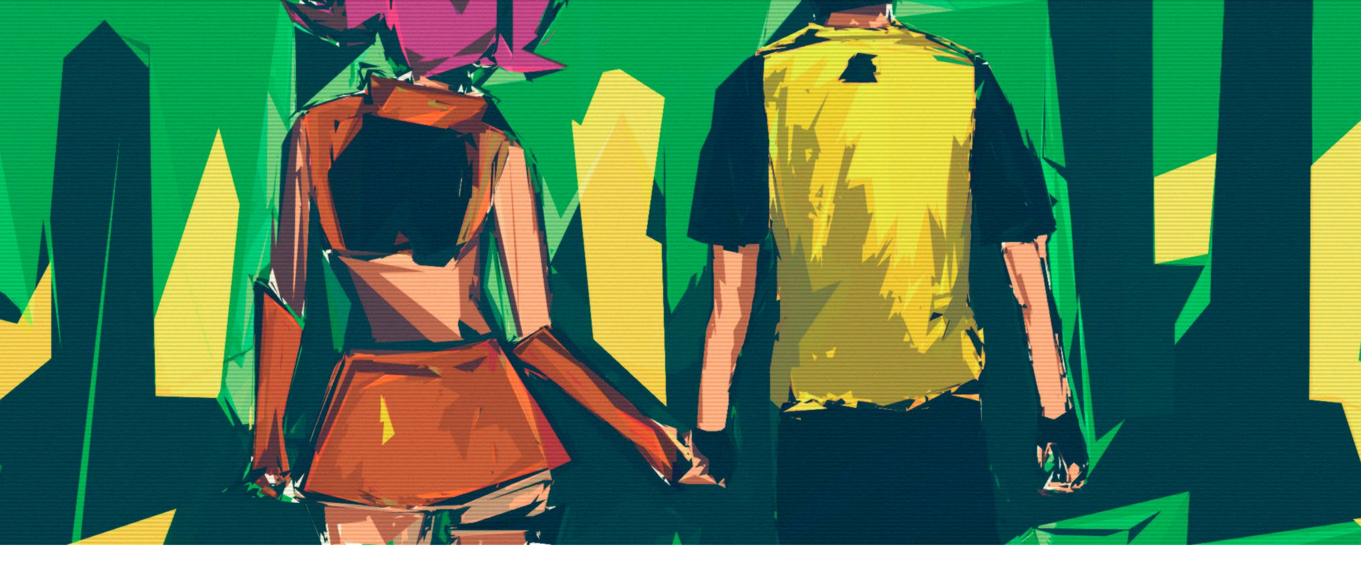
POR ISRAEL FERNÁNDEZ

Lo mismo aún no habías nacido. O sí; igual da, ella y yo dejamos de vernos hace tanto tiempo… Cómo era. ¡Y cómo bailaba! No puedes siquiera imaginar su pelo rosa danzando al vaivén de sus caderas, su tez iluminada por las lámparas de colores, bruñida por neones caleidoscópicos que vibraban como estrellas titilando ante una noche de verano. Era preciosa. Nunca había sentido algo parecido. A ver, entiéndeme, yo tonteaba con todas las chicas que se me ponían delante, pero ella no era cualquier chica, era la reina de la pista.

Acababa de licenciarse cuando la conocí. Todavía no era la popular reportera del Canal 5, pero sin duda desprendía un aura de ímpetu y carisma. Yo pisaba la facultad más bien poquito, lo mío era el *rolling*. De todas partes venían colegas para aprenderse mis *backflips* y los *noolies* de 180º sobre las cabinas de los camiones. Teníamos una reputación que mantener y las pandillas enemigas cada vez apuntaban más alto. Un día *grindamos* durante más de dos minutos seguidos, deberías haberlo visto. Pero la sociedad se estaba alienando, idiotizando: cualquier manifestación artística era considerada vandalismom y vivíamos confinados en pequeños garajes aislados del cuerpo policial, alimentándonos a base de pizza y soda y escuchando la emisora pirata de nuestro mentor y maestro de ceremonias Professor K. Poco a poco, NeoTokio fue engullida por la codicia y el poder.

Para entonces, todas las mañanas tomaba el metro hasta su parada, y no pensaba en otra cosa que en volverla a ver. El transporte público estaba restringido a ciertos horarios, e incluso algunas tiendas cerraron debido al acoso de la Corporación Rokkaku. Nada escapaba a su sombría influencia, excepto nosotros. Pasábamos tardes enteras patinando y llegamos a componer alguna canción juntos; yo improvisaba la base, y ella la coreografía. Recuerdo un día, después de plasmar una de mis obras maestras sobre el muro de la comisaría del distrito, cuando la boquilla del aerógrafo quedó atascada y ¡bam! Toda la cara perdida de verde eléctrico. Y allí, ella y sus amigas partiéndose la caja mientras yo intentaba secarme la tinta restregándola pánfilamente con la sudadera. Su risa era contagiosa. Ciertamente, fuimos un gran equipo, una de esas parejas perfectas que sólo querían divertirse y vivir una eterna juventud.

Hasta que un día quedé a comer con ella y nunca se presentó. Llamé a mi amigo BD Joe para que fuese a recogerla con el taxi, pero ya no estaba en la estación. Me imaginaba lo peor: un secuestro, un rapto durante alguna de sus embarazosas misiones. En realidad, estaba celosa de Gum: ¡si era como una hermana para mí! Después de una larga cadena de reproches, decidimos darnos un tiempo. Una eternidad. Siempre con largas, con evasivas, cada día era más difícil sacarla de su rutina. Estaba demasiado ocupada «salvando el mundo». Me decía que yo era un soñador, un inmaduro, que no le aportaba nada. Mira quién habla, "Doña Perfecta". Claro que, ahora que lo pienso, era perfecta.



Simplemente, dejamos de entendernos, como separados por universos paralelos.

Una mañana cualquiera se presentó en mi casa, y al ir a abrazarla casi me trago la alcachofa del micrófono, pértiga incluida, mientras el cámara lo grababa en primerísimo plano. Vino hasta mi casa sólo para entrevistarme, como si los GG fuésemos un fenómeno *freak*, bichos raros en extinción. No podía esconder mis sentimientos y la mandé a la mierda: la comparé con su jefe, adicto al trabajo, y le dije que no quería volver a verla. Frente a miles de espectadores.

No sé por qué te cuento todo esto. Son mis recuerdos, mis vergüenzas y a ti no te interesa nada de aquel colorido pasado, sólo el *matamuch* ese tan gris y suntuoso que implementó el ejército *moroliano* cuando invadió el planeta por segunda vez: simuladores de guerra para jóvenes a los que ya no les atrae el baile, el *skate*, o cualquier forma de rebeldía corporal. Destilábamos nuestra agresividad a través del reto y el deporte; vosotros estáis en permanente formación bélica, ansiosos por subyugar enemigos imaginarios.

La echo de menos. Añoro aquella tontería adolescente, absortos hasta la madrugada ante la bóveda celeste, pletórica de matices y publicidad invasiva. Eran años frenéticos, casi lisérgicos, de pensar poco y actuar rápido. Decía un erudito que los recuerdos son como puercoespines, anatemas de fuego: si los sostienes durante mucho tiempo te acabas pinchando, quemando, o algo peor. ¿Era así? Bueno, pero no puedo evitarlo, vivimos años invencibles, en la cúspide de la creación. Todo el mundo nos conocía y el éxito fue generoso, aunque la fama se cobró precios caros. No te negaré que nuestros amigos quisieron juntarnos hace años, incluso organizaron eventos con carreras para llamar la atención del Canal 5, pero no es tan sencillo: no sabríamos qué decirnos. Prácticamente hablamos lenguas distintas: el mundo ha cambiado tanto que ya no quedan ni garajes donde esconderse de la intrusión de empresuchas como Fizzco y, aunque siempre me he negado a colgar los patines, la verdad es que me pesan las piernas.

Ojalá me concediese un último baile; ojalá bastase un chasquido de dedos para olvidar todos los malos momentos y salir inmediatamente del atolladero en que nos sumieron nuestros dirigentes, a quienes no les temblaba la mano para disparar a quemarropa a un joven por disfrutar de su libertad creativa o someter cualquier ciudadano con mesmerizantes cantos de sirena. Vaya, aún conservo algunos de los discos recopilatorios que le hice por su cumpleaños. Yo era más de funk, ella de disco. Es curioso cómo, una vez pasado un tiempo, siempre te quedas con lo mejor de las personas. También la veo por la tele de vez en cuando. Está igual que el primer día que la conocí, radiante de talento y virtuosismo. Cosas del espacio exterior, supongo. Ya veo, ya, esa cara te delata. Las memorias de un carcamal no interesan a nadie. Siento aburrirte con mi relato. Algún día lo entenderás.

DISNEY Y LA FACILIDAD RELATIVA

POR JUANMA GARCÍA

Haciendo un poco de memoria

Las fraguas de la infancia convierten con el tiempo esa época de niñez en un estruendo de destrucción. Poco a poco, nos vamos dando cuenta de que no somos los mismos que hace unos años: de que, aunque lo queramos aparentar, hay cosas que han cambiado y eso es inevitable. Un claro ejemplo es el de aquella persona que ve 'El rey león' después de unos años, cuando ya conoce la existencia de —y ha leído— la obra de William Shakespeare 'Hamlet', donde podemos encontrar un argumento similar; sólo que, en la obra de Disney, hay significativos cambios que se deberían tener en cuenta. Esta similitud se aprecia con el tiempo, y es imposible de esquivar, pues nos damos cuenta de que aquella película sobre leones tiene una historia tan profunda relativa a la venganza que incluso el mismo David Fincher se quedaría maravillado.

Todo esto nos lleva a que, pese a que algunas películas sean buenas, no las disfrutamos de la misma manera en que lo hacíamos en nuestra época de estudiantes de primaria o infantil, donde lo único importante era escribir sin salirse de la línea recta y llegar a casa lo menos manchados posibles para no recibir regañinas de nuestros padres. Hemos madurado, y nuestra mente ha cambiado de tal manera que lo que antes parecía un entretenimiento ahora es un estudio para entender un poco más el mundo en el que vivimos, donde muchos matarían a un familiar para tener su trono, y otros alzarían la cabeza para luchar contra aquello que les incomoda o les aterra.

Si bien ocurre esto con las películas, con los juegos sobre películas "infantiles" no ocurre lo mismo ni por asomo. El motivo principal se conecta con que es un videojuego: tú marcas tu propia dificultad, mientras que en una película siempre ocurrirá lo mismo y no habrá problemas que esquivar, aunque sí que asumir. El motivo se vuelve a repetir cuando nos damos cuenta de que la historia nos importa más bien poco porque ya hemos visto la película; por tanto, no vemos trasfondo porque no lo hay. Es más complicado que un videojuego te haga cambiar de parecer al cabo de unos años: como mucho, eso se notará en la dificultad y en tu habilidad como jugador.

Los ejemplos mostrados a continuación muestran la capacidad que tienen algunos juegos que, aun pareciendo infantiles, ciertamente son todo lo contrario.

Fantasia, el pistoletazo de salida

Hablando de Sega en este número, se me viene a la mente el primer título basado en una película infantil salido para la compañía, concretamente en Mega Drive. Ese videojuego al que me refiero


OFFICIAL
SEGA
GENESIS
SEAL OF
QUALITY



apareció en 1991, y con 51 años de diferencia a la película en la que se basaba, 'Fantasia' pasó con más pena que gloria por la taquilla videojueguil. Uno de los motivos por los que el videojuego fue vapuleado por la crítica era su altísima dificultad, con saltos que debían ser estrictamente calculados para poder continuar sin fracasar en nuestra misión. Definitivamente, la armonía de este juego era su propia dificultad, no la magia y la diversión que debía llevar como estandarte tal y como mostraba su apariencia infantil.

El caso de 'Fantasia' enseñó a futuros lanzamientos a equilibrar la balanza entre la jugabilidad y la dificultad, y el resultado de eso llevó a Disney a sacar grandes títulos, aunque no necesariamente de películas. 'World of Illusion' (1992), 'Mickey Mania' (1994), o el grandísimo 'Donald in Maui Mallard' (1995) son algunos de estos ejemplos, en los que la sencillez y Disney se daban la mano para establecer una gran amistad.

Aladdin y sus versiones

Pese a que 'La sirenita' (1992) o 'La bella y la bestia' (1993) habían vendido correctamente, el juego definitivo de Disney estaba por llegar aún a las manos de los jugadores. 'Aladdin' fue lanzado para SNES —por mediación de Capcom— y Mega Drive —por mediación de Virgin Games y SIMS— en 1993, pero en esta ocasión las diferencias iban a ser tan abismales entre ambas versiones que cada una de ellas se podía considerar un juego distinto.

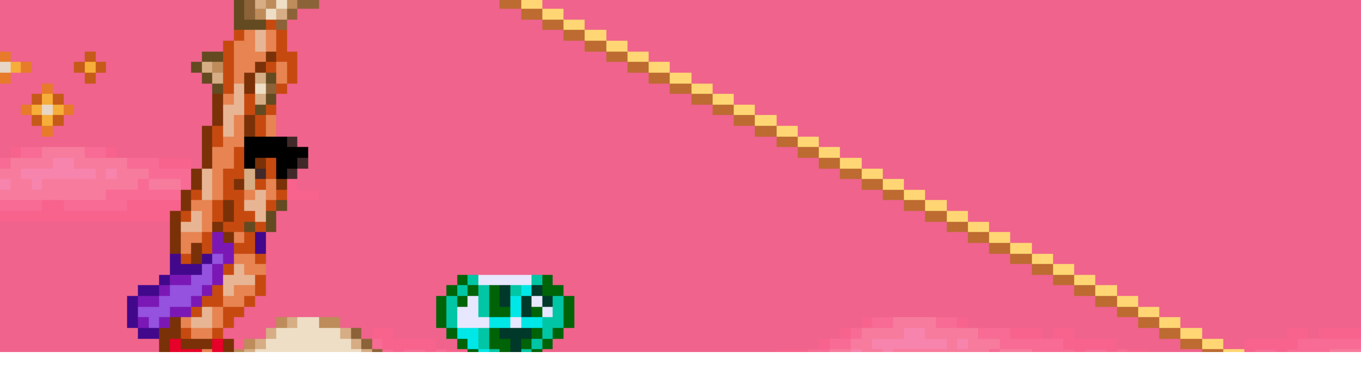
La versión de Super Nintendo se centraba en un aspecto visual mejor trabajado y en unos escenarios ricos en detalles. Parecíamos tocar el umbral que separaba la ficción y la realidad, especialmente cuando nos adentrábamos en lugares tan significativos para una generación de niños como eran La Cueva de las Maravillas o El Gran Bazar. A grandes rasgos se podría decir que Super Nintendo había ganado una vez más la partida, pero Sega tenía un as en la manga.

David Perry se ponía al mando para hacer un juego mejor que el de la competencia basado en la popular película. Por aquel entonces, el desarrollador irlandés se había encargado de juegos como 'Teenage Mutant Ninja Turtles' y 'The Terminator', que no habían sido grandes éxitos, por lo cual el trabajo de Perry quedaba un poco manchado. Y a pesar de tener esa mancha en su currículum, David Perry caminó por la cuerda floja y llegó al final sin caerse y sin siquiera titubear, lo cual es cuanto menos admirable.

En su salida —diez días antes que la versión de Super Nintendo—, el título llegó con un planteamiento a nivel de gráficos mucho menos vistoso —impedía la consola que fuera lo contrario— que la competencia, pero por otro lado contaba con niveles más largos, un cariño en todo que era innegable, y un toque de humor muy especial. Y todo sea dicho, su dificultad era mayor para el público infantil, lo cual acercaba a gente más adulta a disfrutarlo.

Sin duda era otra vez la prueba, la dificultad que no estaba ajustada al público infantil a pesar de ser un videojuego basado en una película apta para los miembros menos longevos de la familia. De igual manera, en los tiempos que corren, tal vez gente como tú o yo pudiéramos pasarnos el juego sin ningún tipo de problemas como en la época con televisores de tubo y Mega Drive, en casa de los colegas, en una calurosa tarde de verano.

Sobra decir que David Perry se coronó de tal manera, que más tarde nos trajo obras de arte como 'Earthworm Jim' (1994), 'MDK' (1998) o 'Mes-



siah' (2000). Por lo tanto, 'Aladdin' le sirvió como catapulta a la fama.

Se baja el telón para Sega

1994 acudía a Europa con grandes juegos bajo el brazo, y por supuesto con las películas de Disney no iba a ser menos. 'El libro de la selva' apareció sin mucho ruido, y esta vez se ajustaba a la dificultad de los jugadores más jóvenes. Eso sí, en lo relativo a movernos por el escenario era un poco más complicado a causa de su extensión y de sus objetivos: obtención de gemas y búsqueda de un personaje. El juego era un auténtico lío, y con poca edad era complicado atender a tantas obligaciones y, encima, en un escenario inmenso como es la propia jungla.

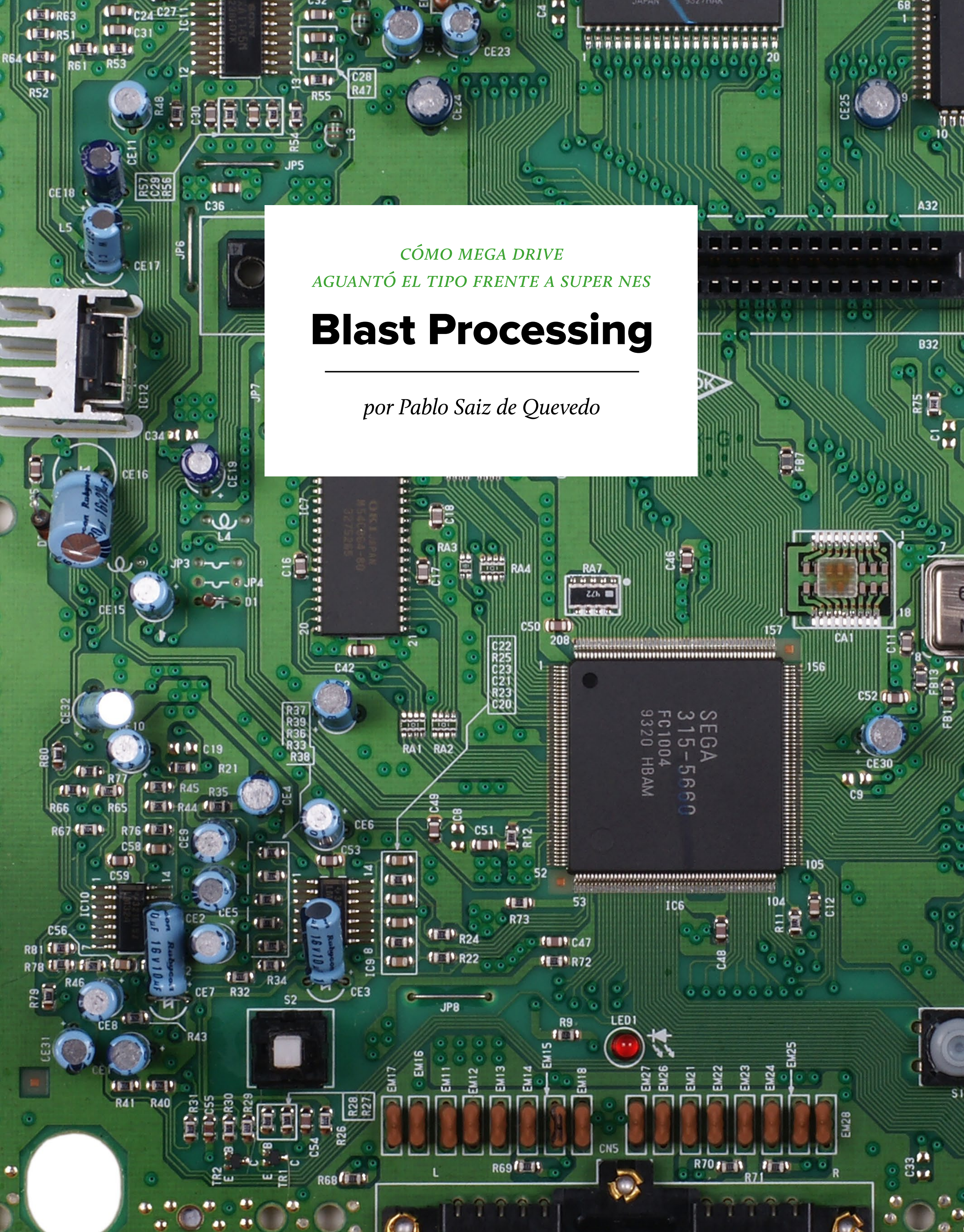
Tal y como vino, con poco ruido, 'El libro de la selva' se marchó sigilosamente por la puerta de atrás, mientras todo el mundo miraba a la línea de salida, donde estaba a punto de surgir 'El rey león', obra de Louis Castle y que salió en diciembre de 1994, cinco meses después del estreno de la película. Cuando llegó a consolas, nos vimos delante de un juego en el que podíamos vivir las aventuras de Simba, pero además con una recreación exquisita, hecha con un cariño y una dedicación a la cual había que aplaudir. Además, sus gráficos coloridos y toda la magia que desprende la banda sonora hacen que, probablemente, el título sea el juego definitivo de Disney.

A día de hoy, el jugador que se enfrente a tan preciado reto deberá tener paciencia y mucha destreza para poder lograr acabar el juego, y esto especialmente en la segunda parte del mismo, cuando te conviertes en adulto. Posees un Simba con ataques de garra, saltos más largos y, en definitiva, con más movilidad, pero los enemigos también serán más complicados, y no simples insectos que intentarán hacernos la vida imposible.

En abril de 1996, Traveller's Team, creadores del colosal 'Mickey Mania' (1994), trajeron consigo la adaptación de la película 'Toy Story' al mundo del videojuego. Una película que marcó un antes y un después en la animación, y que, como casi todo el mundo sabe, arrasó en taquilla en noviembre de 1995. El título gráficamente era espectacular, con unas animaciones que quitaban el hipo para la época y un mundo minimalista que se abría a nosotros para recibirnos en un auténtico cóctel de géneros. Tan pronto como estábamos jugando a un plataformas, manejábamos a RC en algún nivel de conducción, o jugábamos en primera persona en uno de los niveles del Pizza Planet. Cada escenario parecía un mundo.

Esto trae consigo una dificultad que a veces se quedaba grande para los más pequeños, con una jugabilidad compleja que requería gran destreza, en especial en las fases de conducción con RC, donde el control se antojaba algo complicado de manejar. Aunque el título fue bien recibido, Sega Saturn ya empezaba a hacerse hueco en el corazón de los amantes de Sega, y además el anuncio de la salida de PlayStation para septiembre en todo el mundo —excepto Japón, que la disfrutó a partir de 1994— mantenía los ojos de los jugadores en otro lado.

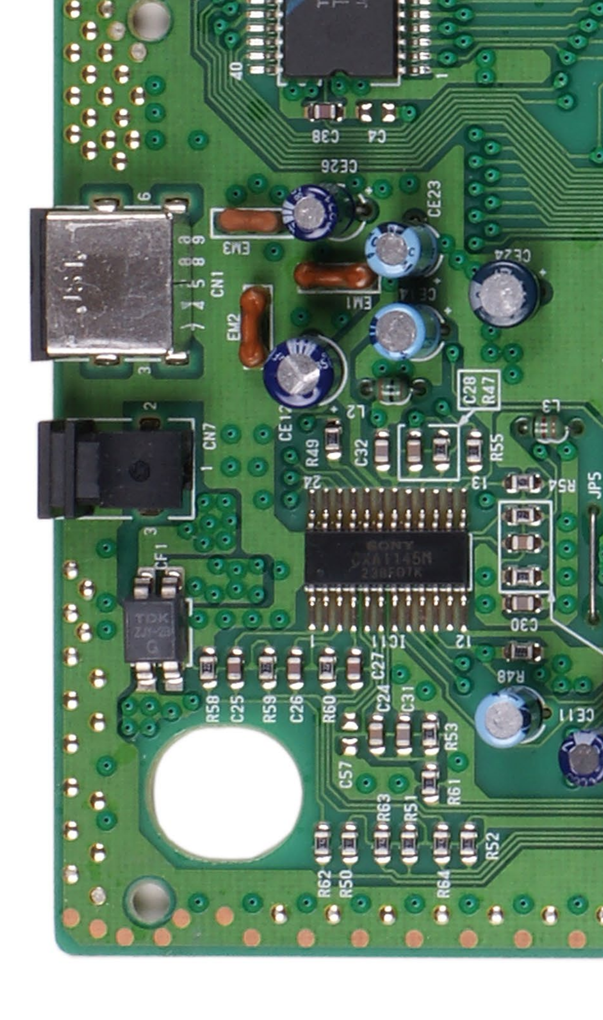
Se puede decir que 'Toy Story' bajó el telón de los juegos de Disney con una dificultad extra, y lo bajó de una forma elegante y muy creativa, sabiendo que en algún momento muchos adultos lo pasaron mal con un juego que al parecer sería fácil, y posteriormente se iba a convertir en carnaza para los habitantes más jóvenes de la casa. Un error pensar eso, y para ejemplo más claro, si te sientes con valor, empieza alguno de los títulos mencionados; volverás para darme la razón con alguno de ellos.



CÓMO MEGA DRIVE AGUANTÓ EL TIPO FRENTE A SUPER NES

Blast Processing

por Pablo Saiz de Quevedo



Cuando la generación de los 16 bits llegó a Occidente, Sega tuvo que afrontar el hecho de que la Mega Drive no podía competir en pura potencia tecnológica con la máquina de su principal rival, la Super Nintendo. A pesar de ello, la compañía supo encontrar una ventaja al hardware de su consola, y explotarla de una manera que, para bien o para mal, pasaría a la historia: el famoso (¿o quizá infame?) *blast processing*.

La primera mitad de los años 90, vista con la perspectiva que dan los años, fue una época extraña. La guerra de las consolas, tan vieja como la existencia de estas máquinas, se puso tan candente como para implicar a los consumidores por primera vez: los jóvenes jugones de aquellos tiempos se peleaban por demostrar que la consola que habían elegido era la mejor, y las grandes casas atizaban ese fuego con anuncios publicitarios que denostaban de manera más o menos velada a la competencia. Vistas con los ojos de ahora, esas salvas de cañón propagandísticas provocan una mezcla de risa y sonrojo, y los términos de mercadotecnia que entonces se usaban como armas arrojadizas son hoy tema de chanza. Uno de ellos es el famoso *blast processing*, supuesta cualidad de la consola que aquí conocimos como Mega Drive, en virtud de la cual podía dar a sus juegos una velocidad con la que los de la Super Nintendo, su encarnizada oponente, sólo podía soñar.

Y, sin embargo, el *blast processing* era algo real; sí, era un término de propaganda, pero designaba algo real. Como de costumbre, lo que había detrás del mismo tenía mucha menos mística de lo que los anuncios decían, pero eso no lo hacía menos tangible, y de hecho tuvo un papel clave en definir la personalidad de la consola a través de uno de sus juegos insignia. De ese modo, fue una de las armas con las que Sega mantuvo el tipo ante el *cerebro de la Bestia* en el terreno técnico, permitiendo que su excelente catálogo de juegos hiciese el resto y mantuviese a la máquina en pie de igualdad con su adversaria.

El problema de ser un pájaro madrugador

Cuando Sega decidió meterse en el negocio de las consolas con el lanzamiento de su Master System en 1986, no podía figurarse que a la difícil tarea de desbancar a Nintendo y su Famicom-NES del trono que ocupaba en Estados Unidos vendría a unirse la entrada en la arena de una tercera en discordia, NEC, tan sólo un año después. Su PC Engine, primera consola de 16 bits (aunque con un procesador todavía de ocho bits), parecía una amenaza creíble, capaz de relegar a la ochobitera de Sega a un distante tercer puesto; en respuesta, Sega comenzó a trabajar en una máquina que superara a la de la recién llegada y la pusiera por delante de su principal competidora, tomando como base su primera placa de arcade de 16 bits, la Sega System 16. El resultado, aparecido en 1988 en Japón, fue la Mega Drive, rebautizada como Genesis en Estados Unidos.

El saltar a los 16 bits con tanta antelación respecto a Nintendo, y además con una consola bastante más potente que la de NEC, permitió a Sega conquistar una cómoda posición de superioridad en los mercados occidentales. Sin embargo, la competencia no le daba descanso: en Japón, Nintendo lanzaba su Super Famicom en 1990, justo en el mismo año que la Mega Drive aterrizaba en Europa, y como era natural la nueva consola poseía tecnología más avanzada. La Gran N iba a hacerle a Sega lo mismo que ésta le había hecho a NEC, a no ser que Sega encontrase un modo de contrarrestarlo.

Y parte de la clave que acabó salvando a Sega, permitiéndole incluso mantener la primacía en el mercado norteamericano, estuvo en eso que sus técnicos de *marketing* llamaron *blast processing*.

> LA MEGA DRIVE PODÍA MOVER SUS JUEGOS A UNA VELOCIDAD QUE LA SUPER NES APENAS PODÍA ROZAR, AL MENOS EN TEORÍA

A toda mecha

Uno de las partes fundamentales de todo aparato electrónico de cierta complejidad es la unidad de acceso directo a memoria. Dicha unidad sirve para que los componentes de una computadora accedan a la memoria del sistema para leer o escribir

GENESIS DOES WHAT NINTENDON'T.

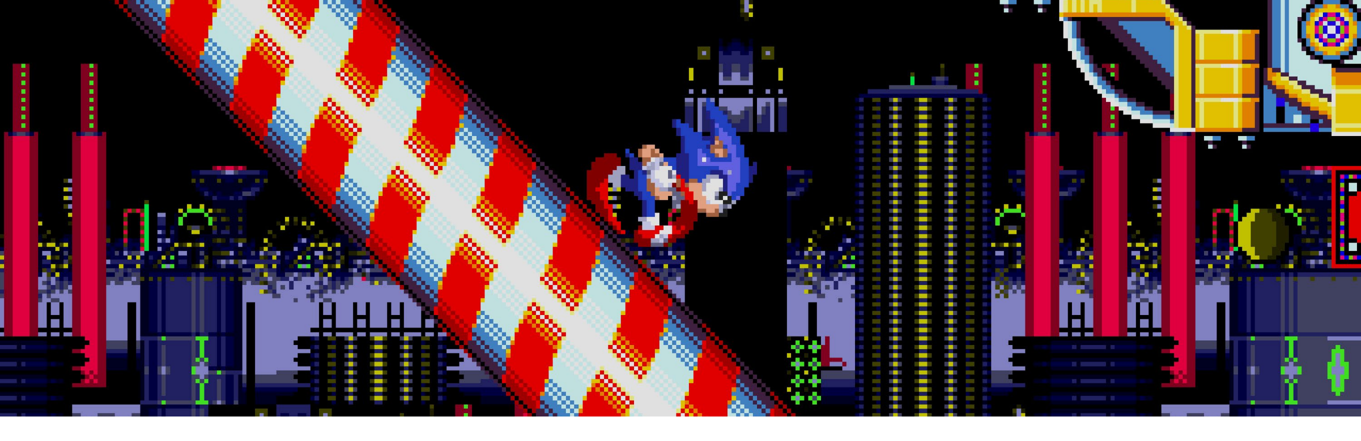
en ella sin tener que pasar por la CPU; es decir, permite hacer operaciones como transferencia de datos o copia de los mismos sin tener que poner la CPU a trabajar en ello, aligerando la carga de trabajo que recae sobre ella y permitiendo centrarla en operaciones de sistema más importantes.

En la Mega Drive, la unidad de acceso a memoria podía hacer copiado y volcado de datos de y desde la memoria principal y la de vídeo; en estas operaciones funcionaba a igual velocidad que la CPU en la mayoría de aspectos, pero en el intervalo de supresión vertical (la diferencia de tiempo entre el último cuadro de un mapa de bits y el primero del siguiente) lo hacía con mucha más rapidez que la propia CPU. La importancia del intervalo en cuestión radica en que la consola lo aprovechaba para dibujar nuevas pantallas de gráficos, al tiempo que desechaba las que desaparecían de la vista del jugador, a medida que éste movía a su avatar de juego; el procesador central de la Mega Drive, a su vez, era lo bastante poderoso como para aprovechar

Un anuncio que vivirá en la infamia

El anuncio televisivo que hizo famoso el *blast processing* entre el público estadounidense permanece en la memoria como una de las campañas publicitarias más ofensivas hacia la competencia, así como una de las más risibles. La mayor velocidad de los juegos de Sega es representada por un bólido de carreras, que mientras atraviesa una pista a toda velocidad lleva a cuestas una TV en la que se muestran imágenes de varios de los juegos que aprovechan esta característica, como 'Sonic 2' o 'Ecco the Dolphin'; la *lentitud* de la Super NES tiene como avatar una camioneta desvencijada, que en su parte trasera luce una TV vieja con el 'Super Mario Kart' en pantalla. El estilo exagerado y faltón de esta promoción es uno de los culpables de que, aún hoy, mucha gente piense que el *blast processing* era una mera invención con fines publicitarios.





las capacidades de copia de memoria de vídeo de la unidad al máximo.

¿El resultado? La Mega Drive podía mover sus juegos a una velocidad que la Super NES apenas podía rozar, al menos en teoría. A la compañía sólo le hacía falta ponerle un nombre llamativo y pegadizo a esa característica para publicitarla, y un juego adecuado para mostrarla en acción.

El erizo más rápido del mundo

Como parte de su estrategia comercial para sobrepasar a Nintendo, Sega tenía que encontrar una mascota tan icónica como Mario, pero con suficiente personalidad propia como para no estar a su sombra. El equipo de desarrollo AM8 brindó a la compañía lo que deseaba en la forma de Sonic, el erizo azul superveloz, y el juego que le dio a conocer al mundo, 'Sonic the Hedgehog', sirvió como primera *killer app* de la consola, amén de demostrar el (aún sin bautizar) *blast processing* a través de los vertiginosos niveles por los que el héroe se movía para enfrentarse al doctor Robotnik.

Sin embargo, de cara a promocionar su particular ventaja técnica sobre la bestia de Nintendo, no valía con decir que el primer 'Sonic' ya la había mostrado: hacía falta que un nuevo juego demostrara hasta qué extremos podía llegar el blast processing, y así poner de evidencia su punto fuerte. ¿Qué mejor manera de hacerlo que encargándoselo de nuevo a AM8, renombrado a raíz de su éxito como Sonic Team, y retomando las aventuras de la exitosa mascota?

Con su salida a la venta a finales de 1992, 'Sonic the Hedgehog 2' no sólo superó en términos tecnológicos y jugables a su predecesor, sino que ayudó a SEGA a rebasar en ventas a Nintendo en los Estados Unidos, haciendo que su cuota de mercado rebasara el 50 % seis meses después de su puesta a la venta, manteniendo tal liderazgo hasta el final de la era de los 16 bits.

Adiós, y gracias por todo el pescado

Una vez cumplida la función publicitaria, y habiendo cimentado en las jóvenes e impresionables mentes de los usuarios americanos lo que molaba tener una Genesis, Sega dejó el *blast processing* en el olvido. El único otro juego importante que presumió de usar esta técnica (más que nada porque aparecía en la famosa publicidad que hablaba de la misma) fue 'Ecco the Dolphin', título de culto para los segueros pero sin el grado de popularidad y éxito del que disfrutaba 'Sonic'.

El paso del tiempo hizo el resto, y hoy en día hay que acudir a páginas de fans como Oldskooler Ramblings o Sega Retro para descubrir que este término era algo más que palabrería de charlatán intentando vender su aceite de serpiente; para la mayoría de los aficionados que vivieron esos tiempos, el término es a la vez un chiste y un símbolo de los ridículos extremos a los que llegaron las maquinarias propagandísticas de Sega y Nintendo. La propia Sega ha usado el término con obvia intención jocosa en el relanzamiento de sus juegos de Mega Drive/Genesis para la tienda online de Xbox, en lo que se puede considerar una admisión de que en el pasado hizo muchas tonterías. Claro que ¿acaso esa tontería no les permitió ganar ese asalto de la guerra de las consolas?

Derribando el pasillo

por Pedro J. Martínez

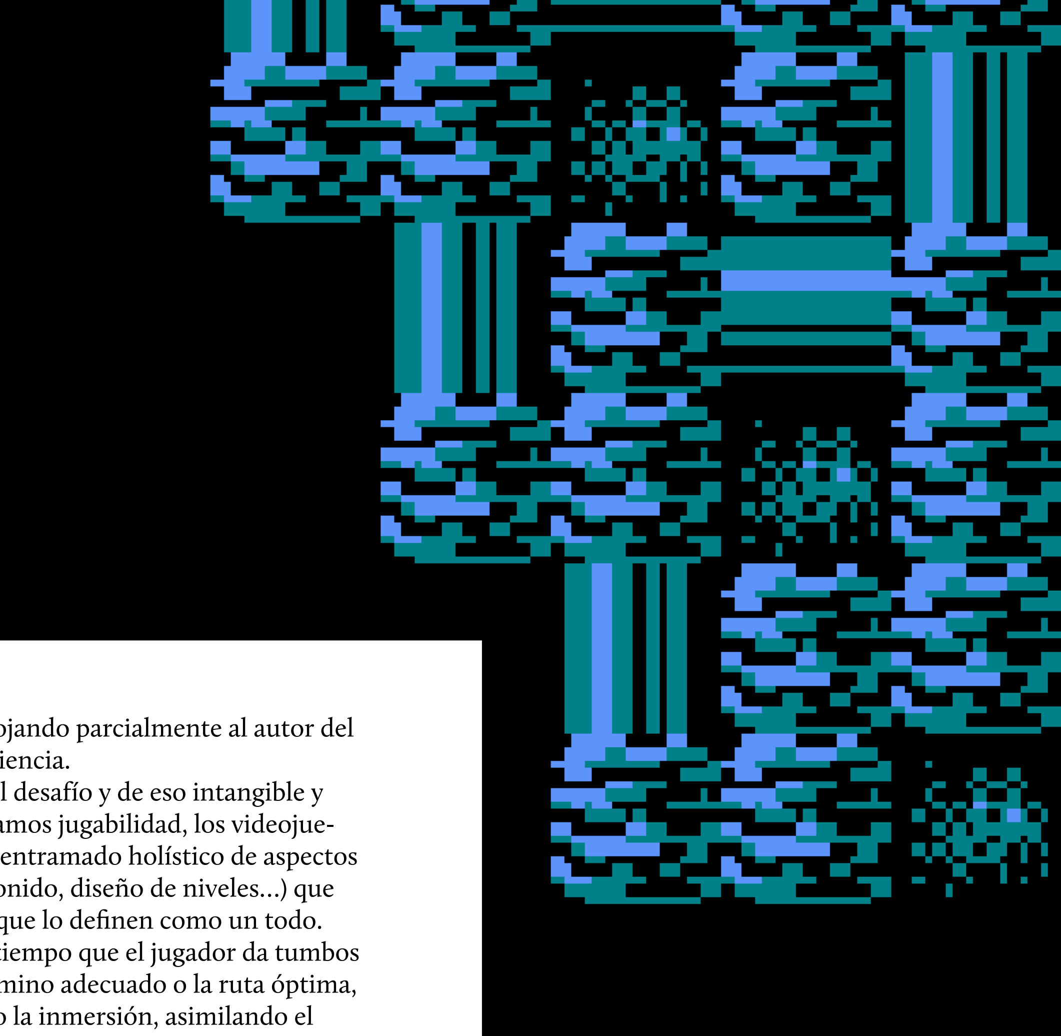
A tu derecha una pared. A tu izquierda la cosa no cambia demasiado: otra idéntica fracción de muro gritando «por aquí no, aquí no hay nada, ¿no lo ves?». Sólo queda seguir. Detrás de ti yacen a cientos los desafíos superados, amontonados como chatarra en un desguace. Volver la vista atrás no te aporta demasiado, te quedas con lo aprendido. El siguiente reto te espera al frente. Y tras él muchos más, dispuestos en línea recta, ordenados bajo un estricto criterio de dificultad. Sólo queda seguir.
El suelo por el que pasas queda destruido, se descompone; la memoria se libera dejando espacio para cargar el siguiente escenario, el siguiente adversario, sobrescribiendo los datos que ya no son necesarios, que han caído derrotados. Lo único que queda es seguir, sólo seguir.





Los videojuegos —dejando a un lado aquéllos enfocados estrictamente a la simulación— se componen de una serie de desafíos que, en su orden y disposición, determinan gran parte de la experiencia que percibe el usuario. Los primeros juegos domésticos dejan ejemplos muy simbólicos de las distintas maneras de enfocar esta tarea. Por ejemplo, 'Pitfall!' nos permitía movernos nada más arrancar tanto a derecha como a izquierda, explorando el sencillo entorno en busca de los codiciados lingotes de oro. Además, era posible atajar por las sendas subterráneas, lo que daba más *libertad* aún al jugador para lograr sus metas o, lo que era más habitual, para interactuar arbitrariamente y explorar inocentemente el entorno de juego. Eran tiempos en los que aquéllos que jugaban a videojuegos eran entes abstractos a los que era imposible escuchar, que se encontraban ante algo novedoso de lo que no tenían referencias. Poco a poco, los desarrolladores fueron dándose cuenta de que limitar la libertad del jugador les permitía tener mayor control sobre la experiencia, dirigiéndola fácilmente. El paradigma vino en 1985 con 'Super Mario Bros.': Miyamoto disponía treinta y dos niveles estrictamente ordenados y trenzados mediante diseño intuitivo, controlando cada emoción hasta el más mínimo detalle, pero permitiendo saltarse las reglas al jugador que conseguía llegar más allá del límite propuesto. A partir de ese momento, los videojuegos lineales se impusieron como credo, calcando en ocasiones los aspectos más triviales del primer 'Super Mario' (no era tan raro encontrar juegos con ocho mundos y cuatro fases en cada uno, como 'Adventure Island'). Los títulos que presentaban sus retos ordenados, cual test de nivel de escuela de idiomas, facilitaron la incorporación al medio de muchos jugadores que desistían ante la ausencia de indicaciones o la idea de acometer retos poco claros u oblicuos. Y así fue como se ganó la primera gran batalla en el camino a la consolidación del medio.

En años posteriores surgieron una serie de opciones que matizaron de algún modo la estricta linealidad de la que hacían gala muchos juegos a finales de los ochenta. 'Mega Man', con su pantalla inicial de selección de nivel, fue uno de los primeros en permitir al jugador elegir el orden en el que afrontar los desafíos; y 'Metroid', por su parte, nos dejaba abandonados a nuestra suerte en un laberinto de pasillos, donde debíamos volver una y otra vez sobre nuestros pasos como ratones de laboratorio en busca de un pedazo de queso. En realidad, la integración de los diferentes grados de libertad en la selección —o búsqueda— de retos ya predefinidos añade uno nuevo al baúl: la elección. Tomar una decisión que, en general y sin experiencias previas, no era más que mero azar o intuición, otorgando al jugador una responsabilidad que no le



corresponde, despojando parcialmente al autor del control de la experiencia.

Pero más allá del desafío y de eso intangible y colectivo que llamamos jugabilidad, los videojuegos conforman un entramado holístico de aspectos (entorno gráfico, sonido, diseño de niveles...) que son indisolubles y que lo definen como un todo. Por eso, al mismo tiempo que el jugador da tumbos hasta dar con el camino adecuado o la ruta óptima, se está fomentando la inmersión, asimilando el entorno del videojuego como algo consistente y creíble. Las diferentes rutas en 'Metroid', en ocasiones, llevaban a francos callejones sin salida que, si bien aportaban poco en lo jugable, proporcionaban una idea de cuán grande era Zebes, premiando además con recompensas esporádicas que incentivaban este tipo de comportamientos. De igual forma, charlar con los aldeanos en 'Earthbound' hasta encontrar aquél que tiene la pista clave empapaba al jugador de la historia del pueblo gracias a unos diálogos que, de otra forma, muy posiblemente pasarían inadvertidos.

Si hubo un título que llegó a entender de forma realmente extraordinaria las posibilidades que otorgaban los espacios abiertos fue 'Monkey Island 2'. Una aventura gráfica, paradójicamente, fue la que mejor supo construir amplios entornos de juego sin que la libertad arrebatara el control de la experiencia, y lo hizo mediante en un ejercicio



brillante de diseño de puzles, fusionándolos a la perfección con la narrativa y la ambientación. La obra de LucasArts ampliaba el entorno de forma dinámica, gradual, permitiendo progresar con multitud de retos al mismo tiempo sin perder nunca el control sobre lo que podía estar haciendo el jugador en cada instante, sin perderle nunca de vista. Con ejemplos como los citados, huir de la linealidad predominante permitió a los usuarios introducirse en los mundos de fantasía que tenían delante de sus pantallas, interactuando con ellos más allá de la superación de dificultades, ganando así una nueva batalla y demostrando que el medio era capaz de causar reacciones emocionales por encima de las puramente lúdicas.

'Super Metroid', en 1994, y 'Castlevania: Symphony of the Night', en 1997, consolidaron y expandieron un método para estructurar el diseño de niveles que balanceaba de forma sencilla la libertad con el control de la experiencia por parte del desarrollador. El camino a seguir era único —quizá con algunas secciones que se podían resolver en paralelo— pero todo se distribuía espacialmente dentro de un gran mapeado, aportando sensación de volumen y permitiendo al jugador situarse dentro del entorno de juego. Un laberinto que albergara "niveles más o menos estancos" conectados por canales o un gran recinto central, un *HUB*. Encontrar una puerta o un obstáculo que no se puede superar hasta más avanzada la aventura provoca que el jugador guarde el momento en su memoria para un futuro próximo, generando interés e incentivando la curiosidad. El primer 'Metroid', en realidad, no hacía nada demasiado distinto a lo que hizo 'The Legend of Zelda': tomó un entorno amplio y lo tradujo a su lenguaje combinado de salto y disparo, abriendo camino a esos *metroidvanias* primigenios que iban intuyendo las claves. 'Blaster Master', 'Wonder Boy III: The Dragon's Trap' y 'U·four·ia' avanzaron con cautela y paso firme, y sus estructuras sorprendieron por arriesgadas y frescas, pero los más recientes 'Cave Story', 'Aquaria', 'Insanely Twisted Shadow Planet' o 'Unepic' lo adoptaron como propio con fortunas desiguales, demostrando que la explotación del truco durante décadas acabó por hacerlo evidente, predecible, y hasta cierto punto cómodo.

Los mundos abiertos llegaron con el 3D, y con ellos toda una hilada de propuestas imaginativas y variadas. Mantener cierto control sobre lo que hacía el jugador resultaba difícil en 'Super Mario 64', donde los objetivos caracterizados de estrellas no impedían que el avatar del fontanero fuera en dirección contraria, ocasionalmente logrando metas pensadas para momentos posteriores. 'Crash Bandicoot', por su parte, redujo el escenario tridimensional a su mínima expresión, usando distintas perspectivas (progresar hacia el fondo, hacia el frente, o de forma lateral/vertical) pero conduciendo con fuerza al jugador hacia la meta, impidiendo la dispersión. El juego de Naughty Dog, en realidad, proponía lo mismo que Miyamoto en 'Super Mario Bros.': «el camino está aquí, no te distraigas, sólo queda seguir, seguir, seguir».

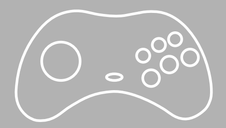
La emoción de cabalgar en campo despejado a lomos de Epona trajo una nueva dimensión a los escenarios abiertos. 'Ocarina of Time' no fue un mero traslado a las 3D de los mecanismos de exploración que nos habían presentado las anteriores entregas: fue una recreación concienzuda del universo Zelda a una escala verosímil, perdiendo parte del dinamismo pero extendiendo los rasgos épicos de las aventuras de Link a niveles hasta entonces inimaginables. Futuras extensiones de



esta misma concepción de la libertad —aportar verosimilitud a costa del dinamismo— nos llevaron a la proliferación de los juegos de mundo abierto, en especial los *sandbox*, presumiendo de la extensión del territorio interactivo pese a que una gran parte de éste pudiera estar vacío de sentido y contenido. Aunque juegos de mundo abierto existen desde aquellos rolazos para PC de principios de los 80, no fue hasta rozar el cambio de siglo cuando 'Shenmue' puso sobre la mesa el concepto de "ciudad abierta": un entorno tridimensional tan gigantesco como cotidiano, donde el jugador podía elegir constantemente entre multitud de opciones jugables, siguiendo o no la principal línea argumental propuesta. 'Grand Theft Auto III' hizo a Rockstar recoger el testigo como abanderado de una nueva forma de hacer juegos, de diseñar experiencias. Y tras varios intentos llegó su clímax. 'Red Dead Redemption' puso patas arriba el género a base de eventos aleatorios y dramas familiares, y con él a todo el mundillo. Ya no hablamos de algo minoritario: los niños de los ochenta ya eran adultos en ciernes, y las nuevas generaciones los tenían tan asimilados como antaño estaban los Scalextric y las cintas de cassette.

Sin embargo, antes de llegar a ese *magnus opus* la tendencia ya se había expandido a territorios que antes tenía vedados. Dolía ver un juego de bosses como 'No More Heroes' incrustado en una ciudad absolutamente prescindible, o cómo surgía 'Assassin's Creed' bajo la idea de sumergirnos en urbes como Damasco cuando sólo proponía una serie de aburridas rutinas. La moda de los *sandbox* fue desvaneciéndose poco a poco, y con ella la afición a la construcción megalómana. El péndulo, inexorable una vez más, nos demostraba lo cíclico de las tendencias: llegó la era de los *shooters* embutidos en pasillos. Volvían las anteojeras, los muros, los «wrong way, turn back». Volvíamos a perseguir el horizonte espoleados por una gran verdad: sólo queda seguir.

Una de las cosas que más me sorprendió del E3 fue ver a Eiji Aonuma hablar del futuro 'Zelda' para Wii U como un amplísimo mundo en el que podríamos llegar a cualquier punto del mapa que se nos antojara. Me resultó curioso porque decía que hasta ahora, hasta este *state of the art*, no era posible algo así. La tecnología permitirá, en todo caso, dotar a ese mundo de un entorno atractivo, de una buena fluidez, pero movernos libremente a cualquier punto del escenario es algo que, obviamente, ya se podía, y lo demostró hasta el descacharrante 'Big Rigs'. «Con tantísimo terreno por explorar y sin lindes es posible ir a cualquier sitio desde cualquier dirección», decía orgulloso Aonuma, sin explicar qué motivaciones podría tener el jugador para ir a un recóndito lugar del mapa más allá de *porque puede*. Si algo nos deja esta reflexión es que aún seguimos utilizando la libertad como un factor de discriminación positiva, cuando la historia nos ha demostrado que los videojuegos con un enfoque más libre no son necesariamente más valiosos, incluso cuando ésta es bien entendida. 'Portal 2' es un mero pasapuzles pasillero, pero su estructura y su diseño de niveles es irreprochable, y un planteamiento abierto y libre no lo habría hecho mejor. Cada juego pide su enfoque, su ambientación, su ritmo, su nivel de dificultad. Quizá es conveniente escuchar a los videojuegos antes que a nosotros mismos, a nuestros deseos o prejuicios, nuestras *paredes invisibles*. Si aprendemos esto, ya sólo queda lo fácil, sólo queda seguir y ver a dónde nos llevan.



Las joyas perdidas de Sega Saturn

por Raúl Montón

Desde que la humanidad inventó los videojuegos ha habido proyectos, juegos y consolas que nunca han llegado a materializarse: compañías en bancarrota, sistemas difuntos, proyectos pasados de presupuesto o por encima de las capacidades de la máquina.

Esta es la historia de algunos juegos de Saturn que nunca fueron lanzados.

Dos juegos cancelados en uno

A principios de los noventa, entre Sega Europe y un pequeño estudio de Derby (Inglaterra) empezó una fructífera relación que durante unos cuantos años nos trajo grandes juegos; esta pequeña compañía no era otra que Core Design, que exprimió de manera notable todos y cada uno de los sistemas de Sega que pasaron por sus manos.

En el Mega-CD ya nos habían demostrado de lo que eran capaces con joyas como 'Soulstar' o 'Battlecorps', así que, cuando se supo que pensaban exprimir el potencial de la nueva consola de 32 Bits de Sega, los "segueros" como yo nos las prometíamos felices.

En Core no se cortaron a la hora de elegir los proyectos, y no se les ocurrió nada mejor que proponer a SEGA la creación del cuarto título de la saga 'Streets of Rage' preparando una *rolling demo* de lo que podría ser el juego. Al parecer, en Sega les gustó, y quedaron a cargo del proyecto. Para nuestra desgracia, el mal desempeño de Saturn en el mercado europeo hizo pensar a Core que debían portar el juego a más plataformas; propuesta que, por supuesto, fue rechazada tajantemente por Sega (eran otros tiempos). En Core se aguantaron el cabreo y cambiaron unas cuantas cosas del juego, que pasaría a ser el primer capítulo de la saga 'Fighting Force'; aunque, al no tener nada que ver con la IP de Sega, iba a salir en cuanta plataforma le



diera la gana a la compañía.

Las cosas iban sobre ruedas, y se incluyó una demo en la Sega Saturn Magazine inglesa; la verdad es que el juego prometía (y parecía bastante superior al de PlayStation), a juzgar por las *previews* y reportajes que invadían las revistas especializadas. 'Fighting Force' iba a ser lanzado en Saturn, Windows y PlayStation el último cuarto de 1997, pero finalmente la única versión que quedó sin publicar (a pesar de estar terminada) fue la de Saturn. Las fuentes consultadas en aquel entonces citaron discrepancias en la distribución con Eidos y Sega Europe, que anunció como fecha el mes de noviembre del mismo año.

Por suerte, en noviembre de 2008 un coleccionista privado liberó la versión que fue presentada a Sega, que si bien no era el juego usado en los análisis de la prensa especializada, por lo menos se podía jugar un buen rato.





La leyenda empezó en Saturn

Después de realizar los exitosos juegos de la saga 'Virtua Fighter', Yu Suzuki empezó a pensar seriamente en realizar un *spin-off* de la serie de lucha, y transformarla en un RPG. 'Virtua Fighter RPG' contaría la historia de los personajes del juego a modo de aventura, con elementos de acción y RPG. La idea de realizar un juego de este estilo estaba desde hacía años en la mente del creador que, acostumbrado a que la gente jugara a sus creaciones una media de tres minutos (dependiendo de si ponían más monedas en la máquina), andaba buscando algo con lo que la gente pudiera estar enganchada días enteros. Es así como llegó a la idea de crear un RPG, y su primer prototipo, creado en Saturn allá por 1995, se llamó 'The Old Man and the Peach Tree', que aunque tomaba como base los juegos de rol tradicionales, incorporaba novedades que hacían de la experiencia mucho más parecida a la vida real.

Esta demo en Saturn iba más allá de lo que cualquiera pudiera imaginar en la consola de Sega, con una libertad de movimientos y acciones similar a lo que sería 'Shenmue' para Dreamcast. Con el prototipo corriendo, Suzuki decidió que podía convertirlo en un RPG basado en 'Virtua Fighter', que contaría la historia de Akira, uno de los luchadores de la saga, de manera parecida a lo que SNK había hecho con los personajes de 'Samurai Shodown'. Para contar la historia, dividió ésta en cuatro actos, y contrató a un dramaturgo, un guionista y un director de cine, que finalmente dividieron la trama en once capítulos.

Como el tiempo y el presupuesto para desarrollar semejante aventura no era precisamente poco, Yu Suzuki decidió que lo mejor era suspender el desarrollo de éste para Saturn y empezar a trabajar para publicarlo en Dreamcast, de lo que nació el primer y carísimo capítulo inicial de la saga Shenmue: 'Shenmue ~Chapter 1: Yokosuka~'.



El caballero a cuerda cambia de estilo

Las aventuras del caballero andante con bigote llamado Pepperouchau fueron bien recibidas en los inicios de Saturn. A falta de un juego de Sonic, que nunca llegaría (por lo menos en la forma que todos esperábamos), los juegos de 'Clockwork Knight' representaban una perspectiva fresca para el saturado mundo de los juegos de plataformas.

Tras dos exitosos juegos, el equipo liderado por Mamoru Shigeta, productor de exitazos de Sega como 'Sonic 3', decidió usar el juego para algo distinto, tomando el espíritu de "Pengo" y modificando unas cuantas cosas; así nació 'Clockwork Knight: Pengin War'.

El juego llegó a una avanzada fase de producción, y la beta de Saturn se envió a las revistas especializadas en todo el mundo; hasta yo tuve oportunidad de probarla en 'Súper Juegos', y de hecho tengo el disco en casa.

Finalmente, no fue publicado, aunque no sabemos a ciencia cierta si por la muerte anunciada de Saturn como sistema, o porque era demasiado simple para lanzarlo; todo un misterio.

Lara (y Core Design) abandonan a Sega

Nacido originalmente como una versión en 3D del clásico de Amiga 'Rick Dangerous', el capítulo inicial de la saga 'Tomb Raider' se programó con Sega Saturn en mente. De hecho, la versión para esta consola, a pesar de ser un juego en 3D, es superior en algunas cosas a la de PlayStation.

El insospechado éxito de la primera parte y del personaje de Lara Croft hizo que en Core pensaran en este título como una nueva franquicia, y se pusieron manos a la obra con la segunda parte, que se iba a desarrollar paralelamente en PC, PlayStation y Saturn. Pero, de la noche a la mañana, el port de Saturn desapareció del mapa; según el comunicado de Core, fue cancelado debido a razones técnicas, ya que (según ellos) Saturn no podía manejar con fluidez el motor del juego.

La teoría que manejábamos en la prensa era muy distinta_ todo el mundo pensaba que esta cancelación no era más que una maniobra comercial de Sony, que a golpe de talonario habría comprado la exclusividad del juego para su consola. El tiempo no ha desvelado el motivo real de la cancelación,



pero la que parece poco probable es la excusa técnica. ¿Por qué? Porque el motor de 'Fighting Force', que casi se terminó para Saturn, era el mismo de 'Tomb Raider II'.

Lo cierto es que, después de cancelar 'Tomb Raider II', nunca más vimos un juego de Core Design para Saturn. Básicamente, la compañía se dedicaría a programar Tomb Raiders hasta la muerte de PlayStation.

El *unreleased* que no sabía que lo era

Cuando trabajas en una revista te llegan juegos a cascoporro todos los meses. A veces, lo que analizabas y escribías sobre un juego en la *preview* era una manera de recopilar información por parte de las compañías para saber si finalmente iban a lanzar un juego. Quién sabe: a lo mejor después de ver que nadie estaba entusiasmado en exceso por su juego de snowboard, 'Chill', en Virgin Games decidieron publicarlo solamente para Play, que se tragaba cualquier cosa.

Lo curioso del caso es que el juego de Saturn, en un estado casi completo, fue a parar a mi casa en uno de los "repartos de betas" que hacíamos en Súper Juegos. Falta aclarar que, al contrario de la época de SNES y Mega Drive, en la que las *roms* siempre se pedían de vuelta a las revistas (más que nada para volver a grabarlas), en el caso de las consolas con CD casi nunca se pedían de vuelta, ya que, al precio que valía uno virgen, no hacía falta ir persiguiendo por ahí los discos grabables.

Este disco, junto a otras *betas* y juegos a medio acabar, me acompañaron en mi travesía a mi nueva vida en Paraguay, hasta que en 2008, buscando cosas que vender para ayudar un poco en la compra del nuevo coche en casa, se me ocurrió poner un mensaje en el popular foro "Lost Levels" con fotos de los CDs. Ahí fue cuando descubrí que, además de unas cuantas joyas, tenía en mi posesión un juego de Saturn de cuya existencia ni siquiera se acordaba nadie; y del que, dicho sea de paso, saqué la entrada del coche cuando lo vendí.

El "serial" del erizo

Con la llegada de la nueva y poderosa consola de 32 Bits de Sega, todo el mundo esperaba que el equipo estrella de Sega, el Sonic Team, lanzara

sus juegos para esta máquina. Si bien es cierto que nos trajeron maravillas como 'Burning Rangers' o 'NiGHTS', lo que todo estábamos esperando era la encarnación de nuestro erizo favorito en Saturn... y nos quedamos esperando.

No es que no hubiera juegos de Sonic en Saturn: tuvimos tres, uno de carreras ('Sonic Racers'), una de las mejores recopilaciones jamás hechas de Sonic ('Sonic Jam'), y un divertido juego que parecía una versión HD de otro de Mega Drive ('Sonic 3D Blast'); pero la consola se quedó sin "el Sonic" correspondiente, y no será porque no hubo intentos por crearlos.

El primero de ellos (y el más famoso) fue 'Sonic Xtreme', un proyecto llevado desde Sega America y encomendado al Sega Technical Institute, que comenzó en Mega Drive y luego continuó en tiempos de la malograda 32X. La consigna era crear un sucesor real de 'Sonic & Knuckles'. Después de dos conceptos rechazados, finalmente el juego que fue aprobado, 'Sonic Mars', estaba dirigido por Michael Kosaka, famoso diseñador y grafista de EA. La idea era crear un 'Sonic' completamente poligonal en 32X, algo que era una tarea casi imposible.

Debido a disputas internas en el equipo, el proyecto perdió a Kosaka, quedando el juego muy verde y sin diseñador principal, lo que llevaría a un retraso considerable en la finalización de este. Sega tomó cartas en el asunto y decidió que era tiempo de pasar el juego a la siguiente plataforma, la Saturn. Mientras un equipo de programación trabajaba en el motor y el juego en sí, el otro se ocuparía exclusivamente de los jefes finales. Las primeras pruebas del motor se realizarían sobre un Apple Macintosh, para luego ser rápidamente portado a PC y, finalmente, portar el código resultante a Saturn. El retraso y la descoordinación entre los grupos era notable, y el director técnico del STI decidió encargar las labores de programación a una compañía externa llamada POV, lo que agregaba aún más embrollo al proyecto.

Al tiempo que cada uno trabajaba en lo suyo, en Marzo del 96 el presidente de Sega Japón, Hayao Nakayama, visita la filial americana para comprobar el estado del proyecto. Mientras los cabezas del juego aún se encontraban puliendo el motor para presentar el juego a Nakayama, a espaldas de ellos se realizó otra presentación con la versión "mala" de dicho motor. El enfado del presidente de Sega al ver el estado del juego fue mayúsculo, y cuando los responsables de 'Sonic Xtreme' llegaron para anunciar que iban a presentar un motor mucho mejor que el que se había mostrado, la mayoría de los ejecutivos japoneses, con Nakayama a la cabeza, ya habían abandonado el edificio muy mosqueados, y las buenas noticias cayeron en "saco roto"; en Japón, donde desconocían que la programación del motor se estaba haciendo externa e internamente, culparon a Ofer Alon, el creador de éste, como principal responsable de la debacle.

Después de la reunión, STI desestimó el trabajo de Alon, nombrando a Chris Coffin jefe de programación del proyecto. Sabiendo que el tiempo no estaba precisamente de su lado, el productor del proyecto, Mike Wallis, solicitó permiso para usar el motor de 'NiGHTS', lo que le permitiría al equipo ganar un margen temporal que a estas alturas era escaso. Una vez más, la mala suerte golpeó al equipo: nadie había pedido permiso a Yuji Naka para usar su motor, y el desarrollador amenazó con abandonar Sega si éste se utilizaba; como era lógico, desde Japón se les ordenó no usarlo. El proyecto había vuelto a empezar desde cero.

Coffin llevó su saco de dormir a Sega en un intento desesperado por llegar a la fecha prevista, pero esta situación provocó que Chris fuera atacado por neumonía, y los médicos le advirtieron que si seguía a ese ritmo como mucho le quedarían seis meses de vida, por lo que Wallis se vio obligado a anunciar que el juego no estaría listo para las Navidades. Después de esto, 'Sonic Xtreme' desapareció del mapa, y el presupuesto de marketing destinado a éste fue a parar a 'NiGHTS', que sería el juego más vendido para Saturn aquellas navidades.

Paralelamente a 'Xtreme', en STI se estaba trabajando en otro juego de Sonic, internamente llamado 'Sonic Saturn', liderado por el programador de las fases de bonus de 'Sonic 2'. Este juego nunca fue mostrado en su momento, ya que nunca pasó las fases iniciales de desarrollo. Aparentemente, el prototipo no le gustó a Yuji Naka, y aunque STI intentó reciclar el motor para las fases de bonus de 'Sonic 3D Blast', de manera que iba a ser como



una especie de juego de billar con Sonic, la falta de tiempo hizo que finalmente se creara una versión en 3D de las fases de bonus de 'Sonic 2'.

A principios de noviembre de 2014 se ha encontrado el código fuente de la última versión compilada por Coffin. Lo curioso es que esta versión no se puede ejecutar en una Saturn, ya que se trata de una beta de la versión de PC, expresamente programada para lanzarse con la línea inicial de Sega PC, parte de una *joint venture* entre Sega y Nvidia que buscaba dotar a los PCs de avanzados gráficos en 3D a través de la primera tarjeta 3D de la compañía, la NV1, conocida en aquel entonces como Diamond Edge.

Para esta tarjeta se lanzaron varios juegos de Saturn convertidos a PC, y era lógico pensar que 'Sonic Xtreme' se estaba preparando para unirse a ellos. A día de hoy, este código fuente se está intentando compilar para que funcione en un PC dotado de NV1, y de ahí parchearlo para que funcione con cualquier tarjeta con DirectX, igual que se hizo con el resto de juegos pensados para sacar provecho de la Diamond Edge.

Víctima de Dreamcast

En noviembre de 1998, en una presentación en sus oficinas en Tokio, Sega celebró una conferencia de prensa llamada "Saturn Power Up Meeting", en la que anunciaron las exitosas ventas de la consola por aquel entonces, además de presentar algunos de los nuevos lanzamientos, de lo que se ocupó el jefe de AM2, el mismísimo Yu Suzuki.

Los juegos anunciados incluían 'Virtua Fighter 3', 'Last Bronx', 'X-Men vs. Street Fighter', 'Fighter's Megamix', 'Evangelion 2nd Impression' y 'Grandia'. Cuando fue interrogado con respecto a la conversión a Saturn de 'VF3', Suzuki manifestó: «Creo que vamos a ser capaces de hacer algo a lo que podríamos llamar 'VF3'. AM2 seremos los responsables de la conversión, así que por favor confíen en nosotros. Vamos a hacer todo lo posible a la medida de nuestras posibilidades, así que espero que tenga paciencia y crean en nosotros».

La producción del juego empezó poco antes de esta reunión. El equipo tenía una serie de "planes encubiertos" para saber si era posible llevarla a cabo. Entre ellos estaba desarrollar proyectos tan dispares como 'Digital Dance Mix', 'Virtua Fighter Kids' o 'All Japan Pro Wrestling Featuring Virtua', que les servirían para hacer pruebas de animación facial y de personajes. La primera versión completada de manera interna fue una que usaba una versión mejorada del motor usado en 'Fighting Vipers' / 'Fighters Megamix' (éste último incorpora algunos fondos y golpes de 'VF3'), usando gráficos planos para los fondos de manera parecida a la versión de Saturn de 'VF2'.

Casi al mismo tiempo que AM2 avanzaba, no sin dificultad, en la conversión, Genki había logrado convencer a Sega de que la conversión que ellos estaban realizando para Dreamcast del juego (no muy brillante, por cierto) fuera la única versión en consola, ya que de aparecer en Saturn, exprimiendo el hardware de ésta al máximo, no se verían tanto las diferencias entre las consolas, afectando a las ventas del nuevo hardware.

No deja de ser curioso esto, porque nos plantea dos dudas. ¿En Genki eran conscientes que su juego iba a ser mediocre? ¿O es que la versión "2" de Saturn (que, según varios reportes, usaba el motor del ya mencionado 'Virtua Fighter RPG') era una maravilla?

Lo cierto, es que la maniobra de Genki funcionó a la perfección, y el juego en Saturn fue



cancelado. Ellos tuvieron nada más que seis meses para convertirlo a Dreamcast, y dado el tiempo, y teniendo en cuenta que fue título de lanzamiento con la consola, no les quedó tan mal, pero fue eclipsado por el magnífico 'Soul Calibur' de Namco.

Por desgracia, todas las imágenes de la segunda versión de 'Virtua Fighter 3' que hay circulando por Internet han demostrado ser falsas, y salvo la nota de prensa y un escueto vídeo, no se cuenta con más información del juego. Una lástima, ya que me habría encantado saber cómo los genios de AM2 habían resuelto los problemones de adaptar los fondos en 3D a una consola como Saturn.





Al filo de las almas

por David Molina

Mucho se ha escrito acerca de la herencia del cine en el videojuego: escritos que buscan poner como cabeza de cartel el hecho de que la industria del videojuego tiende cada vez más a hacer de cada título una pequeña producción *hollywoodiense* introduciendo conceptos cinematográficos en la composición del juego. Pero yo he venido a hablar de lo opuesto, de cómo es posible que el cine también se nutra de los videojuegos en su propio beneficio.

Es cierto que el videojuego no se esconde a la hora de coger cosas prestadas, no se avergüenza de pedir un poco de azúcar al vecino porque durante años le ha servido para mejorar y poder quedarse despierto hasta más tarde. En cierto modo, es deseable que siga siendo así. Las desgracias posiblemente comienzan a llegar en el momento que las tendencias comienzan a sacar chicha errónea, haciendo que la masa vaya predicando a los cuatro vientos que el videojuego es «más molón, más maduro y puro entretenimiento para adultos» y tomando esta premisa como cierta «porque rompe al completo la cuarta pared, porque transmite muchos sentimientos muy fuerte o porque se toma todo muy en serio».

Por culpa de esta actitud y el postureo, hemos tenido que soportar insufribles títulos que son más vídeo que juego, haciendo que la parte juego sea casi inerte y la parte vídeo sea el músculo de la obra, aunque es cierto que los hay que han encontrado el equilibrio y han hecho juegos maravillosos, mientras que otros, pensamos algunos, han utilizado de forma pobre el lenguaje del videojuego y marcan un camino poco prometedor. Luego está 'The Order: 1866', que lo hace todo mal, aburrido en sus mecánicas un tanto innovadoras, y que introduce cinemáticas incluso en las secuencias donde el jugador debe ser el protagonista.

Pero, ¿qué pasaría si diéramos la vuelta a la tortilla? ¿Qué pasa cuando el cine se inyecta una buena dosis de esencia *videojueguil*? ¿Eso funciona?

Doug Liman nos presenta 'Edge of Tomorrow', traducida en España como 'Al filo del mañana', donde Tom Cruise interpreta a Bill Cage, un integrante del ejército de Estados Unidos que se dedica a ser portavoz y relaciones públicas de este ejército, ahora en guerra: una invasión alienígena amenaza con extinguir la raza humana y apoderarse de la Tierra. Para poneros un poco en situación, imaginaos que Bill Cage es el típico chulito de bar que a la más mínima sale corriendo porque en realidad es un cobarde; vendría a ser el que calienta la boca al enemigo para darse a la fuga cuando empieza a sonar la pólvora. Pues bien, ahora imaginad que éste es enviado a la guerra para combatir entre la metralla a esta amenaza extraterrestre y que, por un don divino, cada vez que muere el día se reinicia y tiene que empezar de nuevo. Duro, ¿verdad?

Conforme va avanzando la película, Cage va evolucionando como soldado y va aprendiendo



los movimientos del enemigo paso a paso, descubriendo qué hacer y qué no hacer en cada instante. Como si se enfrentara a una repetitiva y clonada partida de ajedrez cada vez que pierde: mismos movimientos, mismas reacciones del enemigo, mismas conversaciones. Todo es igual, mientras no gane la partida; algo que claramente ha sido extraído de los videojuegos, donde muchos se caracterizan por la evolución del personaje a lo largo de la obra. Nuestro amigo Bill comienza sin saber de qué coño va el juego, muere, falla y sigue atrapado en la misma fase sin saber cómo salir de ahí. Es la evolución del jugador hacia el aprendizaje de las mecánicas: al principio no sabe ni dónde está el botón para disparar, pero luego blande una espada como todo un maestro samurai. Luego debe gestionar los movimientos de un segundo personaje con su propia IA, calculando qué hacer en cada momento para acabar triunfando o condenados al suicidio; esto bien podría ser el sistema de batallas de 'Dragon Age: Origins' u otras obras del género RPG.

'Al filo del mañana' no es sólo Tom Cruise atrapado en el Día de la Marmota, es el manifiesto del buen hacer. Cada día es un reinicio del anterior, pero aunque muera, no deja de ser Bill Cage, un gilipollas integral. Este ensayo a prueba y error es una de las mecánicas más representativas del videojuego: el jugador reinicia la partida una y otra vez desde el mismo punto de guardado con tal de memorizar los patrones del enemigo y, de esta forma, tras intentarlo diez veces, avanza hasta el siguiente punto de guardado.

El sistema ensayo-error recompensa al jugador que ha aprendido a sortear las dificultades: a base de suerte o casualidad puedes superar algún escollo en concreto, pero si no sabes lo que estás haciendo y por qué tienes que hacerlo así, es prácticamente imposible avanzar con un mínimo de soltura. Bill Cage habrá sorteado obstáculos con la suerte de su lado, pero al reiniciar el día no le servirá de nada la suerte que tuvo en el anterior. En la saga 'Dark Souls', el jugador está en constante aprendizaje: nos encontramos cómo cada enemigo tiende a moverse y actuar de una forma dependiendo de cómo nos enfrentemos a él, pero siempre sigue un patrón repetitivo que, una vez memorizado, se reduce a una cuestión de saber qué teclas tocar en cada momento. Un concepto del videojuego bien introducido y adaptado a una composición cinematográfica, que puede alardear de ello entre sus semejantes que han intentado en el pasado adaptar un videojuego a la gran pantalla.

Pero Doug Liman no es el único que ha logrado



hacer una síntesis casi perfecta entre juego y cine. Si vamos hasta 2006, nos encontramos con que Mark Neveldine y Brian Taylor estrenaban su obra más *rockambolesca*, 'Crank', una oda al videojuego. Una composición que nos introducía la acción en una aventura a contrarreloj, donde su protagonista luchaba contra su propia barra de vida, que iba menguando a cada latido del corazón. 'Crank' se atrevía a introducir en una misma película conceptos de 'Super Mario Bros.', 'Mortal Kombat' y 'Grand Theft Auto' sin ningún tipo de censura, e incluso mostrando con orgullo cómo la obra de Neveldine y Taylor era un videojuego hecho película, con sangre, explosiones, disparos, tacos y tetas. No sólo en su lenguaje es un videojuego, sino que en la estética 'Crank' también sabe cómo presumir.

Como objeto de consumo cultural, el videojuego, como bien ya hizo el cine, se nutre de toda composición cultural. Sin entrar en el eterno debate sobre el hecho de que el videojuego sea arte o no, bien es cierto e innegable que éste ha ido evolucionando siguiendo la estela de otras grandes obras, y aprovechándose de éstas para encontrar su propia personalidad, su propio estilo, aquello que lo haga único y diferente de lo que podría ser el cine, el teatro o la literatura. De hecho, la gran baza del videojuego como *frankenstein* cultural es el hecho de que el consumidor —en este caso el jugador— sea partícipe y pueda zambullirse de lleno, o como mínimo intentarlo, en la mente del creador; los tentáculos del mensaje o aquello que quiere encontrar el autor son más extensos y firmes, pueden atrapar y acompañar mejor al jugador para que él sea un protagonista más en la historia, y no un simple espectador como en el cine. Quizás ésta sea la razón por la que surgen películas como 'Crank' y 'Al filo del mañana', intentar atrapar al público utilizando otros conceptos del videojuego, sin poder utilizar aquél que le hace único: la jugabilidad, el hecho de poder ser partícipe en la obra. Pero claro está que el videojuego lo tiene mucho más fácil: puede coger conceptos de iluminación e imagen o de guion, por ejemplo, para crear un videojuego que bien podría ser una película interactiva. Aquí bien podríamos hablar de 'L.A. Noire', 'Fahrenheit' o 'Heavy Rain', ejemplos que permiten ver este aura cinematográfica, aun siendo muy diferentes entre ellos.

Los videojuegos y el cine son hermanos de pacto: nacieron de distintos padres pero, una vez se conocieron en el orfanato, cuesta mucho que el uno no influya en el otro. Son una extensión del mismo brazo, con diferente forma de actuar.

A puño desnudo en calles de furia

por Pablo Saiz de Quevedo

En el principio, era una ciudad asolada por el crimen, un departamento de Policía corrupto, y un puñado de valerosos agentes dispuestos a hacer algo con ello aunque les costase la vida.

Bueno, en realidad, en el principio era un exitoso arcade llamado 'Final Fight' que insufló nueva sangre al género del *beat 'em up*, y una masa jugona ávida de más calles salvajes y macarras violentos a los que vencer. Y Sega miró, vio que era bueno, y decidió que ella también quería un cacho de aquel pastel. Así que, en su sabiduría, la compañía puso a su equipo AM7 a trabajar en un digno émulo del juego de Capcom para su Mega Drive. Lo que salió de ahí trascendería su inicial condición de copia para convertirse en una saga de culto y un referente en el género: 'Bare Knuckle' (Puño Desnudo), conocida en nuestras tierras como 'Streets of Rage' (Calles de Furia).

Eso sí, los comienzos fueron de lo más humildes. Visto con ojos imparciales, el primer 'Streets of Rage' evidenciaba más buena voluntad que resultados: los gráficos eran un tanto toscos, el número de enemigos un tanto limitado a ratos, y los sprites más bien parecían liliputienses. Pero ¿a qué seguero le podía importar eso? Tenían su propio clon del 'Final Fight', con muchos más niveles y enemigos que se comportaban con inteligencia, intentando pillar al jugador por donde estuviera desprevenido en vez de caminar con determinación suicida hacia sus puños. Y además, estaba la música, esa bendita colección de temas electrónicos compuesta e interpretada por un genio llamado Yuzo Koshiro, que reforzaba más que ningún otro elemento la sensación de estar en una gran ciudad junto a a Axel, Blaze y Adam, los tres posibles protagonistas del título, machacando la cabeza de punks y matones para llegar hasta el temible Míster X y acabar con su reinado criminal.

¿Quién podía culpar a los fans por desear más? ¿Y quién podía culpar a Sega y al equipo AM7 por dárselo? 'Streets of Rage 2' nos devolvía a Axel y Blaze en una trama centrada en el secuestro de Adam por la renovada organización de Mr. X, y en el intento de rescatarle con la ayuda de Eddie "Skate", su hermano, y de Max, un luchador amigo de Axel. 'Streets of Rage 2' ofrecía más de lo mismo no sólo en el elenco de personajes jugables, sino en todos los demás aspectos: más numerosos y variados enemigos, niveles más largos y complejos, más variedad de situaciones, gráficos más grandes y de mejor calidad, un repertorio de movimientos mucho mayor… Y, como remate de oro, una banda sonora aún mejor que la del anterior, con un Yuzo Koshiro en estado de gracia y unos temazos que se atrevían a ofrecer atmósferas sonoras mucho más allá de las creadas por los de la BSO



del primer juego. 'Streets of Rage' trascendía así su inicial condición de *mockbuster* consolero del 'Final Fight', al superar a su modelo en calidad y espectacularidad, y se convertía en uno de los imprescindibles del abultado catálogo de la Mega Drive. Al mismo tiempo, la primera parte gozaba de ports a Master System y a Game Gear, que lograban trasladar con bastante fidelidad (limitaciones técnicas aparte) la emoción del juego a los ocho bits.

Pero con el tiempo, la masa jugona volvió a exigir un nuevo título para la saga; y esta vez, el resultado no fue tan satisfactorio para los fans. 'Streets of Rage 3' intentaba ir todavía más allá que la segunda parte, añadiendo un nuevo personaje jugable, Zan, y una historia de dobles robóticos y complots terroristas que entraba de cabeza en la SF más pulp, y que incluía la posibilidad de obtener múltiples finales según lo bien o mal que lo hiciéramos durante el juego; sin embargo, el salto de calidad ya no era tan alto como el producido entre la primera y segunda parte, y el nuevo juego olía demasiado a más de lo mismo. Unamos a ello que Yuzo Koshiro se puso a experimentar con generación de secuencias aleatorias de sonido en la BSO, dando como resultado un acompañamiento sonoro extraño y a veces discordante, y que la versión americana sufrió censura de algunos de sus enemigos de atuendo más *sugerente*, es normal que ésta sea la entrega que con menos cariño recuerdan los devotos de la saga. Una lástima, porque lo cierto es que el juego perfeccionaba todavía más las mecánicas, ofrecía alicientes extra como personajes secretos desbloqueables, y hasta anticipaba en su entonces criticada BSO la inminente eclosión del *trance* en la escena electrónica.

Lo triste es que, desde entonces, el glorioso legado de esta serie ha quedado en el baúl de los recuerdos. Lo más parecido a una recuperación de la saga han sido dos intentos fallidos de *remake*, uno para la Dreamcast y otro pergeñado por la desaparecida GRIN, y un *remake*-compilación de los tres juegos originales que la propia Sega obligó a cancelar justo cuando ya estaba completado. Sí, los fans de Sonic han tenido que ver el buen nombre del erizo azul arrastrado por el fango con juegos entre lo pasable y lo aberrante, pero al menos han tenido algo: los fans de 'Streets of Rage' ni siquiera hemos gozado de eso, reediciones descargables para PC y consolas actuales aparte. ¡Cómo echamos de menos esas calles, esas peleas, y esos maravillosos sonidos *techno* mientras repartíamos ley y orden a la brava en compañía de Adam, Axel, Blaze, Skate, Max y Zan! ¡Cómo echamos de menos todo eso, y cómo nos gustaría volver a verlo en la actualidad!



Idiocracia

por David Molina

Hace poco revisioné sin motivo aparente 'Idiocracia', la sátira de Mike Judge en la que critica la sociedad actual presentándonos un futuro distópico donde se riegan los campos con bebidas energéticas, las calles están decoradas con basura y el presidente de EEUU es un luchador de lucha libre. En este futuro distópico la cultura ya no existe, y la película ganadora de todos los oscars es la de un culo tirandose pedos durante noventa minutos. Ver esta triste imagen de cómo podría llegar a ser nuestra sociedad en unos años me hizo pensar en cómo habríamos llegado hasta ese futuro.

Uno de esos pensamientos fue la inevitable premisa de que, como consumidores de cultura y, en nuestro caso, videojuegos, nos estamos acomodando demasiado, y parece ser que cualquier producción ya nos vale. Compramos y consumimos cualquier obra sin reclamar un mínimo de calidad, algo de innovación que te haga comprar un juego y no seguir jugando a los que ya tienes. El hecho de que cada año 'Call of Duty' sea más de lo mismo y aun así sea el número uno en ventas da mucho en qué pensar; estamos llegando a un punto en el que parece que cualquier cosa vale, aunque sea más de lo mismo y sin cambiar absolutamente nada.



Siguiendo con el tema de 'Call of Duty', nunca dejo de pensar en el capítulo de 'Los Simpsons' donde Lisa crea una muñeca nueva, innovadora y con un mensaje claro que enseñar al mundo, pero a la hora de ponerse en venta aparece en escena la Stacy Malibu con un sombrero nuevo: no un tipo de Stacy Malibu diferente, no, la misma muñeca con un sombrero nuevo. Con el shooter de Activision pasa lo mismo: cada año sale el mismo juego, pero con un sombrero diferente que haga parecer que se trata de un juego nuevo.

El jugador ya no exige, quiere eso y lo quiere cuanto antes mejor, al precio que sea. Esta marea de conformismo barato tiende a afectar a la industria; las compañías, tras sus análisis de mercado, buscarán aquellos juegos que más dinero generan, para posteriormente crear unos "nuevos" acorde a este mercado. Véase por ejemplo el caso de 'Mass Effect': su primera entrega era un experimento de simbiosis entre RPG y shooter, pero sus siguientes entregas acabaron siendo shooters con diálogos roleros. Los jugadores tendríamos que ser realmente más críticos con aquello que nos ofrecen, y no gastar nuestro preciado dinero en juegos anuales que no aportan nada nuevo, sino que son una actualización del anterior; en este saco también podríamos meter los 'FIFA'.

No obstante, una saga que va copiándose a sí misma título tras título -'Assassin's Creed' es la que tengo ahora en mente- puede hacer algo bien y sacar un título diferente, con frescura y que no se repita como el ajo. Con su última entrega, 'Black Flag', ha sabido rejuvenecer con un título que se distancia de sus antecesores, innovando y marcándose un *freestyle* dentro de la serie. Pero tampoco todo lo nuevo debe de ser aceptado, sólo por ser nuevo. Recientemente asistimos a la Madrid Games Week, y en ella se dio algo de importancia a desarrolladoras indies —tampoco se les dió mucha y, personalmente, vi algo de maltrato hacia ellas—. Estas compañías estuvieron mostrando juegos, algunos muy buenos y otros interesantes, en la feria. Yo me quedé sorprendido cuando, al acercarme a alguno de estos stands, el juego que habían desarrollado no era más que una copia del vecino, pero con un pixelado bonito para camuflar. Muchos de los juegos que estuve probando eran realmente paupérrimos en calidad y malos a rabiar, pero luego escuchabas y leías opiniones de asistentes que ponían esos mismos juegos por las nubes. ¿Realmente los consumidores carecen de sentido crítico? Quizás estén esperando a que sus webs hablen del juego para acoger la opinión del crítico como propia. Qué sé yo.

Como jugador, me veo obligado a exigir razones de peso para gastar esos cincuenta o sesenta euros en un juego, y no que nos vendan como novedad una copia *verbatim* con vinilo nuevo. No soporto que me vendan un *sandbox* predicando lo muy innovador y diferente que es para luego ver que lo único nuevo que ofrece es un 'Farmville' en una ciudad modelada que a duras penas pasa un corte mínimo de calidad. No encuentro la razón por la que un juego de nueva generación sea de peor calidad que uno de dos generaciones atrás; 'Grand Theft Auto IV' es de una calidad mayor que 'Watch Dogs', un título que intentaron vender como una revolución en el género incorporando una calidad gráfica excepcional que al final no fue, y unas mecánicas que innovaban pero eran vagas, sobrias y sin ningún tipo de diversión más allá que la que puede ofrecer el apretar el botón del ascensor.

Si no queremos acabar jugando a un simulador de culos, deberíamos tomar conciencia de que no todo debe pasar un baremo y ser comprado, sino que debemos exigir un esfuerzo a las compañías a fin de dejar de soñar con ovejas eléctricas para convertirlas en realidad.

De pura sangre

por Alejandro Patiño

Cuando era tan sólo un mocoso solía soñar con un caballo majestuoso. Un pura sangre salvaje e indómito, esbelto y grácil pero de enorme fuerza y furibunda potencia. Una bestia libre, que sin sillas, cinchas ni ataduras corría incansable y decidido por la llanura. Con su mirada siempre al frente, cortando el viento al galope, acaso abriendo camino a sus perseguidores, sus cascos pateando la tierra como si sólo dejar su impronta contara. Tras de sí, una nube de polvo maravilloso. Polvo que aún hoy vuela entre nosotros, enriqueciendo nuestro espíritu, recordándonos cuál fue la sublime grandeza de tan bello animal.

A veces echo la vista atrás y no puedo evitar sentirme en cierta medida afortunado. Disfruté la mejor etapa de la colosal Sega, aquélla que reinventaba cada mecánica, que le daba la vuelta a cada género. La que no temía experimentar ni dudaba en ejecutar cada idea al instante, por loca que a priori pudiera parecer. Una Sega que jamás albergó temor alguno, que se mantuvo inalterablemente temeraria e ilusionada. La Sega que casi siempre estuvo a la vanguardia tecnológica, pero que supo mantener su esencia intacta. Hablo de la Sega de 'Space Harrier' y 'Out Run', pero también de la de 'Fantasy Zone 2: The tears of Opa-Opa', 'Ecco the Dolphin', 'Burning Rangers' o 'Space Channel 5'. Todos ellos un puñado de auténticos mitos, juegos que no sólo tienen una calidad contrastada e innegable, sino que además pueden presumir de haber hecho avanzar esta industria, cada uno a su modo. Juegos originales, divertidos y profundamente adictivos, pero también visionarios, modernos y absolutamente carismáticos. Puede que Sega cometiera una enorme cantidad de errores en el pasado, pero habiendo vivido aquella época de fuerte marejada y vientos huracanados, puedo afirmar con cierto orgullo que esta industria no vivirá momentos de tanta pasión y arrojo como aquéllos.

Podría decirse de la tokiota que abogó por el profundo compromiso con el avance y el progreso. Quiso siempre optar a la excelencia en todos los campos, algo que no tardamos en notar en un impresionante y creciente catálogo que siempre contó con una personalidad muy marcada. Ya desde el principio, Sega se distinguió por su descarado arraigo al terreno arcade, su casi místico respeto por sus raíces japonesas y su más que evidente talante ganador. Siempre apostó por ofrecer lo último a sus usuarios, y por ello siempre estuvo por delante en la batalla del *hardware*. Sus máquinas llegaron siempre antes que las de su más directa competencia (salvo en el caso de NES y Game Boy), porque en Sega no temían dar carpetazo a un *hardware* que —a su juicio— había





dejado de ser puntero. La filosofía Sega era la de ofrecer en casa una experiencia lo más cercana posible a la de aquellos míticos salones recreativos, un terreno donde siempre dominó con mano de hierro y que trató de poner en los hogares en múltiples ocasiones. Por eso, cuando consideraban que una máquina se le quedaba corta para seguir albergando los juegos que ellos querían hacer, no dudaba en hacer borrón y cuenta nueva; algo que no siempre sentó bien a algunos de sus usuarios.

La trayectoria de Sega estuvo siempre marcada a fuego por un concepto único: superación a cualquier precio. Empujados por su inconformismo y su vena bohemia y modernista, dieron muchos pasos, algunos de ellos tan arriesgados que acabaron siendo tremendamente negativos para la marca, pero que a día de hoy se me antojan muy necesarios para el correcto desarrollo del sector. Hay quien dice que todos los genios tienen sus rarezas, y sin duda hablar de Sega es hablar tanto de genio como de excentricidad. Parte de su carisma y encanto provienen de esa excentricidad, y al hablar de la excentricidad de un genio, como una genialidad debemos entenderla.

La *first party* que daba una de cal y una de arena, aquélla que brindaba a sus usuarios las últimas tendencias, la tecnología más moderna y los juegos más originales, y posteriormente les dejaba tirados en cuanto se anunciaba su nueva plataforma. A veces pienso que a Sega se le olvidó que esto de los videojuegos es un negocio, y que el cliente siempre tiene la razón. Estuvieron siempre tan cegados por su inexorable persecución de la grandeza que olvidaron lo más básico, y eso (junto a otro buen cúmulo de despropósitos) acabó pasándoles factura. Como una suerte de Ícaro moderno, Sega quedó embelesada con cierta promesa de grandeza; tanto fue así que acabó descuidando lo primordial y pagándolo realmente caro.

Aún hoy hay noches en las que el majestuoso caballo viene a visitarme en mis sueños. Ahora ya no corre tanto como solía hacerlo, y además puedo sentir cierto halo de tristeza y desesperanza en su otrora orgulloso porte. Maltrecho y cabizbajo, me observa desde la distancia. El joven e impetuoso caballo tornó un día el galope en trote, para evitar morir desbocado. Pero dicen que los ojos son el espejo del alma, y cuando miro en esos profundos pozos negros no puedo evitar sentir una cálida oleada de reconfortante nostalgia. El majestuoso e indómito pura sangre que un día fue sigue presente en lo más hondo de su alma, allá donde muy pocos saben mirar. Todavía hoy, a veces, se vislumbran tímidos destellos de aquella alma gloriosa. Aquéllos que lo acompañamos en tan mágicos sueños nunca perderemos la esperanza.



¿TE HAS QUEDADO CON GANAS DE MÁS?

ENTRA EN WWW.GAMEREPORT.ES Y DISFRUTA DE NUESTRO NUEVO CONTENIDO SEMANAL.

OPINIÓN, CRÍTICA Y ACTUALIDAD.

¡GRACIAS POR LEERNOS!

GAMEREPORT

